SIERRA-SEIKKAILUJEN YKKÖNEN

HINTA 27 MK

PC
AMIGA
CD-ROM

PELIT

7/94

System Shock
UUDEN AJAN AIRUT

VOITA:
Game Blaster, mammutti-joystick ja Desert Strike

PIRU MERRASSA
DOOM II
Hell on Earth

Historian oppitunti
Colonization

ILMAISTA HUPIA
- One Must Fall
- VGA Planets

Kiekkokauden avaus
NHL Hockey '95



Ratkaise:
- Alone in the Dark 2
- Gabriel Knight

Arvosteluissa:
Wing Commander Armada • Star Crusader • Lode Runner • Universe • Armour Geddon II • Delta-V • jne. jne.

HARDWARE, SOFTWARE, GAMES, MULTIMEDIA !

PC-SuperStore nyt myös Tampereella!

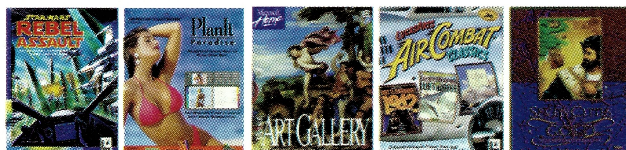
CD-ROM ASEMAT



Panasonic Lasermate 562B 1.050
2x nopeus + ohjain + kaapelit
Mitsumi, yli 2x nopeus + ohjain ... 950



Mitsumi 3x nopeus + ohjain 1.890
NEC-3xi, 3x nopeus, SCSI-2 .... 2.845
Multisession Photo-CD, 450 kt/s



CD-OHJELMAT

7th Guest 345
Platinum sarja (8 erilaista) .... à 69
Best of Microprose 122
MS-Art Gallery 495
MS-Beethoven 395
MS-Cinemania 94 395
MS-Ancient Lands 475
MS-Encarta multimediatietoteos 695
Dangerous Creatures 445
Adult Special (Vivid + CPV) ...... alk. 35
Gifs Galore (uusittu) 115
World Atlas (maailman kartasto) 148
Global Explorer 695
Yli tuhat erilaista CD-ROMia .... alk. 29

PELIT

Tarjouspelit .... alk. 35
Detroit 295
Cannon Fodder 245
Classic Adventures (5 peliä) 275
Settlers (Huima!) 245
LucasArts Air Compat Classics 288
Myst 365
Rebel Assault (tähtien sota) 275
Microsoft Flight Simulator 5.0 199
Lisäpaketit .... à 225
Sam & Max HIT the ROAD 215
Tie Fighter 295
Sim City 2000 278
Strike Commander 199

ÄÄNIKORTIT

Gravis Ultra Sound 950
Gravis Ultra Sound MAX 1.445



Thunder Board + kaiuttimet, tarjous 285



SoundBlaster 2.0 Value 395
SoundBlaster 16 Value 795
SoundBlaster 16 CSP 1.275
SoundBlaster 16 SCSI-2 .... 1.395
SoundBlaster 32 AWE 1.895
SoundBlaster 32 Value .... kysy

JOYSTICKIT



Gravis Analog Joystick 258
Gravis Analog Pro .... tarjous 315
Dexxa Joystick .... tarjous 110
DEXXA Joystick MAX 95
Dexxa Pad (langaton) 245
Logitech WingMan 285
Logitech WingMan Extreme 345

MULTIMEDIA KITIT

SoundBlaster Discovery CD 16
SB 16 MCD, Panasonic 563 2x nopeus CD-ROM asema, Labtech-kaiuttimet, mikrofoni + ohjelmia: Aldus Photostyler, Groliers Encyclopedia, Creative Wave Studio, Creative Mosaic, Altamira Composer ym. **2.290**

SuperStore Platinum Pack
Edullinen peruspaketti multimedian maailmaan. Tuplanopeus CD-ROM asema, 8-bittinen äänikortti, kaiuttimet + CD-levyjä. **1.495**

SuperStore Gold Pack 1.795



TEAC 4x + Multimedia Uppgrade-kit
Uutuus! 4x nopeus, 600 kt/s, AT-ohjain, LaserWawe Futura 16-bit äänikortti, ComPro kaiuttimet, mikrofoni, Microsoft Windows Sound System, Halo Desktop Imager CD-versio, CD-pelit: King's Quest, Mantis Pilot ja Iron Helix. **4.450**

LABTECH-KAIUTTIMET



Labtech CS-600 kaiuttimet 265
Labtech CS-800 kaiuttimet 385
Labtech CS-900 kaiuttimet 595
Labtech CS-1000 kaiuttimet 595

HIIRET

Dexxa sarjahiiri 125
Logitech Pilot, sarja tai PS/2 245



Logitech MouseMan Ergonomic 450
Logitech TrackMan Pilot 450

VIDEOKORTIT



VideoLogic928 Movie 1.995
30 kuvaa/s koko ruudulle (Full Speed Movie), VideoLogic ja S3 928 -grafiikkapiirit.



FAST Movie Machine 2.780
Henkilökohtainen TV- ja videostudio – alansa ykkönen. Mm. TV-viritin, teksti-Tv, Overlay, kuvakaappari, aktiivikaiuttimet. Hyvä laajennusvara.

SUPERETU

AIR 486DX2-66 + 14" Nokia
Erinomainen PC esim. multimedia-koneeksi. 486DX2-66 MHz, 4/420 MB, 1 MB VLB Windows-grafiikkakiihdytin, Nokia 14" SVGA.

käteishinta **7.695**

ADART



Ostamme PC-tuotteita käteisellä ja hyvitämme vaihdossa uusiin tai käytettyihin.

PC-SuperStore on täyden palvelun PC-ostospaikka. Pikahuolto asentaa ohjelmat ja laajennukset odottaessa. Toimitamme myös postitse postiennakolla ja luottokorttimaksulla. Myymälässä lisäksi rahoitussopimukset.









P Ilmainen asiakaspysäköinti.

Ilmoituksen hinnat ovat voimassa sitoumuksetta 20.10.1994 lähtien.

PC SuperStore

Vanha Viertotie 7–9
00350 Helsinki
Puh. (90) 4774 910
Fax (90) 570 456

Kuokkamaantie 4
33800 Tampere
Puh. (931) 358 770
Fax (931) 358 7733

Avoinna: Ma–Pe 9–19 La 10–16

PELIT 7/94

Kannen kuva: System Shock © Origin

TOIMITUS
Päätoimittaja Tuija Linden
Toimitussihteeri Sari Alho
Toimittaja Niko Nirvi
Taitto ja piirrokset Wallu
Avustajat
Niko Hellsten, Jyrki Kasvi, Kaj Laaksonen, Ossi Mäntylahti, Panu Mäntylahti, Tapio Salminen, T.J. Talasmaa, JTurunen, Kimmo Veijalainen
Pelit-BBS (Vain tilaajille)
(90) 120 5757, 24 t/vrk
Sysopit Niko Nirvi, Leo Katona
TOIMITUKSEN OSOITE
Pelit, PL 64, 00381 Helsinki
puh. (90) 120 5911, fax. (90) 120 5799
ILMOITUKSET
Pelit/Ilmoitusosasto, PL 64, 00381 Helsinki
puh. (90) 120 5911
Markkinointipäällikkö: Mia Kempppi
Myyntipäällikkö: Jussi Kiilamo
Ilmoitussihteeri: Stina Eklund-Huolman
Myyntijohtaja: Esa Sairio
VASTUU VIRHEISTÄ JA REKLAMAATIOT
Mikäli hyväksyttyä ilmoitusta ei tuotannollisista tai muista toiminnallisista syistä (esim. lakko) tai asiakkaasta johtuvasta syystä voida julkaista, lehti ei vastaa tästä ilmoittajille mahdollisesti aiheutuvasta vahingosta. Lehden vastuu ilmoituksen poisjäämisestä tai julkaisemisessa sattuneesta virheestä rajoittuu ilmoituksesta maksetun määrän palauttamiseen. Huomautukset on tehtävä 8 päivän kuluessa ilmoituksen julkaisemisesta tai tarkoitetusta julkaisuajankohdasta lukien.
ASIAKASPALVELU
Helsinki Media Erikoislehdet/Asiakaspalvelu
PL 35, 01771 Vantaa
Tilaukset (90) 120 670
Kirjatilaukset (90) 120 671
Tilausten irtisanomiset (90) 506 691 00
Ympärivuorokautinen automaattipalvelu: näppäile tai pyöritä tarvittavat tiedot (9-numeroinen asiakasnumero ja 5-numeroinen tilaustunnus), jotka löytyvät laskusta tai lehden osoitelipukkeen yläriviltä vasemmalta lukien. Irtisanominen tulee voimaan 2–3 viikon kuluessa ilmoituksesta. Tilaus katkaistaan maksetun jakson loppuun. Jos uutta, alkanutta jaksoa ei ole maksettu, veloitamme asiakkaan vastaanottamien lehtien hinnan.
Muut asiat (90) 120 670 (osoitteenmuutokset ym.)
Osoitteenmuutokset tulevat voimaan viimeistään yhden ilmestymiskerran jälkeen ilmoituksen saapumisesta.
TILAUSHINNAT
12 kk kestotilaus 228 markkaa
12 kk määräaikaistilaus 245 markkaa
Kestotilaus jatkuu ilman eri uudistusta kunnes tilaaja irtisanoo tilauksensa tai muuttaa sen määräaikaiseksi. Seuraavat jaksot tilaaja saa kulloinkin voimassa olevaan kestotilaushintaan, joka on aina edullisempi kuin vastaavan pituinen määräaikaistilaus. Helsinki Media Erikoislehtien asiakasrekisteriä voidaan käyttää ja luovuttaa suoramarkkinointitarkoituksiin.
Tilaukset toimitetaan force majeure (lakko, tuotannolliset häiriöt, alihankkijoiden viivästykset yms.) varauksin. Lehtiemme tilaajat ovat Helsinki Media konsernin asiakkaita ja saavat seuraavien vuosien aikana edullisia asiakastarjouksia tuotteistamme. Mikäli ette halua asiakastarjouksia, voitte ilmoittaa asiasta asiakaspalveluumme, jolloin poistamme tilaustietonne tilausvelvotteiden täytyttyä.
KUSTANTAJA
Helsinki Media
Erikoislehdet Oy
Kornetintie 8, 00380 Helsinki
puh. (90) 120 5911
Toimitusjohtaja: Eero Sauri
Markkinointijohtaja: Hannu Ryynälä
LEHDENMYYNTI
Markkinointipäällikkö: Heikki Nurmela
Tuotepäällikkö: Pauliina Kaivola
Lehti julkaisee sitoumuksetta teksti- ja kuvamateriaalia edustamaltaan alueelta. Lehti ei vastaa tilaamattomasta materiaalista. Kirjoituksia ja kuvia saa lainata lehdestä vain toimituksen luvalla.
Painopaikka Helsinki Media, Paino Vantaa 1994
ISSN 1235-1199
Kolmas vuosikerta.

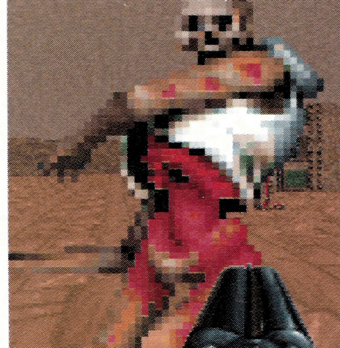


Helsinki Media
Erikoislehdet

System Shock, sivu 18.



Arvostelut



Doom II: Hell on Earth, sivu 40.

Ajan hermolla

Kid Chaos sivulla 36.

Ratkaisut

Mukana myös





Tuija Lindén
päätoimittaja

Ongelmana ovatkin pojat

Tyttöjen pelaamisesta ja pelaamattomuudesta on keskusteltu viime aikoina tiiviisti postipalstalla. Tyttöjen kirjeistä voi kuitenkin päätellä, että ongelmana ei olekaan se, että tytöt eivät pelaa, vaan poikien ongelmana on se, että tytöt pelaavat. Pelaavia tyttöjä katsotaan hitaasti ja heidät mielellään suljetaan keskustelun ulkopuolella. Siksikö että oma ego kärsii, jos tyttö osaakin autoexecit ja configit, ns. poikien salaisuudet paremmin kuin pojat itse? Kuka poika uskaltaa pyytää tytöltä apua peliensä installoimisessa?

Atk-maailma on miesten. Onpa eräskin miespuolinen atk-opettaja, joka sanoi suoraan sukulaistytölleni, että hän ansaitsisi atk:sta kympin, mutta periaatteesta hän ei anna kiitettävää tytölle. Mitä tämä on jos ei sukupuolisyrjintää?

Sekä nais- että miespuoliset ihmisolennot oppivat yhtä varmasti ja yhtä hyvin käyttämään tietokonetta. Eihän se nyt toki ole sen kummoisempi taito kuin esimerkiksi autolla ajaminen, jota sitäkin pidettiin aikoinaan naisille liian vaativana puuhana. Silti tytöt saavat näköjään miltei hävetä taitojaan. Haloo pojat! Olisiko aika katsoa peiliin?

●●●

Nyt minä keksin, miksi Colonization viehättää minua paljon enemmän kuin Civilization. Ja miksi Dungeon Master on sittenkin parempi kuin UFO.

Syy on siinä, että minä olen nainen. Civilizationissa en ikinä oppinut, mitä eroa on mystisen kuuloisilla rakennuksilla tai joukko-osastoilla. Sen sijaan Colonizationissa saan kasvattaa ruokaa tai puuvillaa, kerätä malmia tai hopeaa ja ymmärrän koko ajan mitä teen. Dungeon Masterissa taistelin miekoilla ja tulipalloilla, eikä minun tarvinnut miettiä, mitä kummalliset UFOn aseet ovat.

Siinä se. Nyt jos olisin jossain suuressa jenkkipelifirmassa töissä olisin todennäköisesti miljonääri puolen vuoden sisällä.

Tuija

PS. Pelit ilmestyy ensi vuonna 10 kertaa. Monien lukijoitten toive on siis toteutunut.



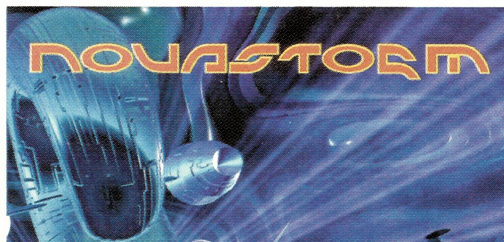


Wing Commander: Armada, sivu 37.



Star Crusader, sivu 38.

Koonnut
Tuija Lindén



Ampumapelien äiti

Novastorm on Psygnosiksen omien sanojen mukaan kaikkien tuhoamispelien äiti, joka lupaa kiihkeää toimintaa neljässä eri maailmassa. Bonuksena on Silicon Graphics -grafiikka ja full motion -videopätkät.

Vuonna 2129 Batorin galaksi on kuolemassa. Vallan on ottanut sotilaallista tarkoitusta varten kehitetty tekoäly Scarab X. Kukaan ei tiedä mitä se haluaa, mutta se on kuolettava.

Viimeisenä toivonaan Liitto laukaisee Scavenger 4 -nimisen avaruushävittäjän, jonka tehtävänä on tuhota Scarab X.

Novastorm ilmestyy PC CD-ROMille ja MegaCD:lle vielä ennen joulua.

PELIT nyt 10 kertaa!

Pelit ilmestyy ensi vuoden alusta lähtien 10 kertaa vuodessa, mikä tarkoittaa sitä, että Pelit kolahtaa postiluukusta joka kuukausi touko- ja heinäkuuta lukuunottamatta.

Luettavaa on ensi vuonna jopa 800 sivua, 160 sivua lisää tähän vuoteen verrattuna. Uusi sivumäärä mahdollistaa entistä tarkempien peliarvostelujen tekemisen lisäksi myös vertailu- ja markkinakatsausjutut, halpapelien katsaukset ja paljon muuta.

Myös ensi vuonna tilaajia palvelee Pelit-BBS, jossa on jo yli 4000 käyttäjää.

Antti voitti tonnin

Tampereen Peli!-messuilla oli Pelit-lehden osastolla mahdollisuus osallistua arvontaan, jossa pääpalkintona oli 1000 markan lahjakortti. Arvonnassa voitto osui **Antti Sauramolle** Tampereelta.



Cryon Lost Eden kertoo ajasta, jolloin dinosaurukset elivät sovussa ihmisten kanssa. Virginiltä vielä ennen joulua PC CD-ROMille.

Matto kuin hävittäjä



Bullfrogin käsitys lentävän maton lento-ominaisuuksista on vähintäänkin mielenkiintoinen pelissä **The Magic Carpet**.

Katastrofi on jakanut maailman eri osiin. Sinä ja kahdeksan muuta velhoa yritätte yhdistää maailman uudestaan hallitaksenne sitä. Sen lisäksi että taistelet muita velhoja vastaan, sinun täytyy myös pitää pintasi erilaisia hirviöitä vastaan.

Manna pitää matot vauhdissa, mutta sitä pitää suojella rakentamalla sen löytöpaikkoihin linnoituksia. Käytössä on myös mahtava määrä erilaisia taikoja, joilla voi vaikka muuttaa maan pinnanmuodostusta tekemällä tulivuoria.

Koska lennettävä ajoneuvo on matto, sitä on Bullfrogin mukaan helppo lentää, vaikka sen nopeus onkin hävittäjän luokkaa. Lentäjiä voi olla yhtä aikaa peräti kahdeksan.

The Magic Carpet ilmestyy EA:n kautta marraskuussa PC:lle.

Menzoberr-rrr-araa

SSI:n seuraava Forgotten Realms -maailmaan sijoittuva AD&D on nimeltään **Menzoberranzan**. Peli käyttää paranneltua Ravenloftin pohjakoodia, siinä on yli 30 eri hirviötä ja saman verran omia naamoja valittavana.

Ryhmä lähtee matkaan kylästä nimeltä Icewindale ja joutuu heti kohta pahojen Drow Elvesien hyökkäyksen kohteeksi. Menninkäiset varastavat maagiset esineet ja ottavat osan ryhmästä orjikseen. Tehtävä, jos otat sen vastaan, on hakea kamat takaisin ja vapauttaa orjat.

Matkalla porukka eksyy Underdarkiin, jossa se tapaa tulevan oppaansa nimeltä Drizzt Do'Urden. Kunnon oppaan tavoin Drizzt suorittaa tiedusteluretkiä muun ryhmän levätessä ja jotenkin kummasti Drizzt siepataan Mendobberranzanin kaupunkiin, johon ryhmä häntä seuraa. Varsinaiseksi tehtäväksi muodostuukin siis Drizztin pelastaminen, ennen kuin hänet uhrataan paholaisjumalatar Lolthille.

Menzoberranzanin pitäisi ilmestyä EA:n kautta joulukuussa PC:lle ja CD-ROMille.


Leonardo-kisan Freestyle-sarjan voittaja Oskari Oinonen ja ystävä (oik.).

IBM palkitsi Voita PC kyvyilläsi -kisan voittajat

IBM:n pitkin kesää rummuttaman kilpailun Leonardo da Vinci -palkinto jaettiin 11. lokakuuta Vanhalla ylioppilastalolla. Tahtipuikkoa heilutteli Frank Pappa, ja viihdepuolesta vastasi Neon 2.

Itse asiassa voittajia oli useita, sillä kisassa kilvoiteltiin kaikkiaan viidessä sarjassa, joihin osallistui yhteensä 2500 työtä. Essee-sarjassa palkinnon kaappasi **Jukka Soinila** Espoosta, jonka työ Ukkosen jälkeen sai kehuja nimenomaan teknologian asettamisesta ihmisen palvelijaksi.

Esseiden ohella iskulause-sarjassa koeteltiin ennemmin kirjoittajan kuin ohjelmoijan kykyjä. Tämän sarjan voitti espoolainen **Martti Salmi** lauseella: "Haluatko Sinä 25 miljoonaa uutta ystävää?". Myös freestyle-sarjassa voitto meni Espooseen, **Oskari Oinoselle**, jonka alunperin TKK:n Arkkitehtiosaston pääsykokeisiin tekemä näytevideo Kaupungin valot avasi uusia näkökulmia piirilevyjen arkkitehtuuriin.

Varsinaisen ohjelmointisarjan voitto meni **Juha Oksalle** Jyväskylään, jonka OBBS-ohjelma on ensimmäinen suomessa laadittu OS/2-purkkisofta. Koko kisan voitto, 25000 markalla softaa, 50000 markan arvoinen IBM ThinkPad sekä kahden hengen matka Floridaan meni kuitenkin multimedia-sarjan voittajalle **Taneli Roiniselle** Vantaalta. Citizen Frank oli Bladerunner-vaikutteinen tarina, jossa ei kikkailtu niinkään viimeisimmällä animaatioteknologialla kuin sen avulla toteutetulla tarinalla.

Jyrki J.J. Kasvi

Kosto!

Vuonna 2396 maailma oli sodan partaalla, sodan, joka varmasti olisi johtanut koko maapallon tuhoutumiseen. Toisesta maailmasta saapuneet krellanit kuitenkin tulivat paikalle ja palauttivat rauhan ja järjestyksen. He toivat tullessaan uutta teknologiaa ja lääkkeitä ja ihmiskunta kukoisti. Kunnes yhtäkkiä siirtokuntien asukasluku alkoi pienentyä. Miksi?

Eräs pelastunut paljasti totuuden: ihmiset ovat krellaneille vain erittäin hyvä proteiinivarasto. Astut taistelukoneeseesi päämääränäsi vain verinen kosto.

Gremlinin **Retribution** on sekoitus strategiaa, toimintaa ja futuristisia taisteluajoneuvoja. Retribution ilmestyy PC:lle marraskuussa.



Virginiltä kohta.

Kirjailijasta pelintekijäksi

Terry Pratchett on varsin tunnettu nimi fantasiakirjojen ystäville. Nyt Pratchett on lyönyt hynttyyt yhteen Psygnosiksen kanssa ja tekee peliä nimeltä **Discworld**, joka on seikkailupelisarjan ensimmäinen osa.

Fantasiaseikkailu ilmestyy vuodenvaihteen tienoilla PC:lle.



MicroProsen Master of Magic arvostellaan ensi lehdessä.

Commodoren kohtalo lykkääntyy

Vielä syyskuun ECTS-messuilla Commodore UK:n johtaja **David Pleasance** oli sitä mieltä, että hänen ja Colin Proudfootin tarjous ostaa Commodoren rippeet hyväksytään ilman muuta. Pleasancen ja Proudfootin oli tarkoitus muodostaa uusi yhtiö nimeltään Amiga International.

Nyt kuitenkin on tullut mutkia matkaan: muutkin ovat yhtäkkiä kiinnostuneet ison C=:n jäämistöstä. Tarjouskisaan ovat lähteneet mukaan jenkkiyhtiö **Creative Equipment International** (CEI) ja saksalainen tietokonevähittäismyyntiketju **Escom**.

CEI on jopa niin varma voitostaan, että se on hakenut jo työntekijöitä lehti-ilmoituksella. reelle. Onnea!

Jatkoa Desert Strikelle

Suosittu Desert Strike saa jatkoa nimeltä **Jungle Strike**. Kenraali Kilbaba on kuollut, mutta hänen poikansa Kilbaba nuorempi on ottanut ohjat käsiinsä. Sen lisäksi että hän on vielä faijaansakin julmempi, hän on perinyt isänsä ydinasetehtaan materiaalit. Kilbaba nuoremman kanssa kimpassa on Carlos Ortega, huumeparoni.

Sinun tehtäväsi on estää näiden kahden terroristin ydinisku Yhdysvaltoihin. Ensin koneenasi on Comanche-kopteri, mutta joudut käyttämään myös F-117A Stealth Fighteria, MX-9 Attack Hovercraftia ja jopa moottoripyörää. Jokaisella on omat aseensa ja kontrollinsa.

Jungle Strike ilmestyy marraskuussa PC:lle ja PC CD-ROMille Gremlinilta ja Amigoille Oceanilta.

PELI UUTISET

Pieni suuri seikkailu

Ensimmäisen Alone in the Darkin tekijän Frederic Raynalin seuraava valmistumassa oleva projekti on nimeltään **Little Big Adventure**. Raynal työskentelee tällä hetkellä Delphinen tytäryhtiössä Adeline Softwaressa.

Electronic Artsin julkaisema Little Big Adventure kertoo ajasta, jolloin planeetalla on vain kolme rotua: grobot (jonkinlainen futuristisia elefantteja), rabibunniet (jäniksien kaukaisia sukulaisia) ja quetchit (lähinnä ihmisiä). Kaikki elivät rauhassa kunnes paha tohtori Funfrock kaappasi vallan ja perusti diktatuurin.

Pelaaja on quetch Twinsen, joka on vangittuna. Ensimmäinen tehtävä on tietysti paeta ja etsiä tyttöystävä Zoe. Sen jälkeen onkin planeetan pelastamisen vuoro.

Little Big Adventure käyttää kolmiulotteista, isometristä Super VGA -grafiikkaa ja ilmestynee marraskuussa PC:lle ja CD-ROMille.



Stonekeep myöhässä jälleen kerran.



Raven Software ja id ovat tekemässä yhteistyössä fantasiahenkistä kolmiulotteista tappojuhlaa **The Heretic**. Peli käyttää viritettyä Doom-engineä, uutuuksina muun muassa lentäminen, ylös- ja alas-katselu, jääpinnat, myrskyt ja laavavirrat. Luonnollisesti Heretic tukee sekä verkko- että modeemipeliä, yhteistyössä tai Deathmatchissa.

Ensimmäinen osa ilmestyy sharewarena joulukuussa -94. (Ja varmasti aikataulussa...)

Doomboom näyttää muutenkin alkaneen, sillä Apogeelta tulee kovasti doomahtava **Rise Of The Triad** ja samainen firma hyödyntänee uuden enginen muissakin peleissä. Apogeen väkivallaton vaihtoehto on **Wacky Wheels**, joka näyttää kovin konsoli-ihmisten ylistämältä MarioKartilta. Apogeen peleistä tulee tietysti myös Shareware-näytteet, Wacky Wheels löytyy jo Pelit-BBS:stä.



Wacky Wheels.

Rokkia virtuaalimaailmassa

Eliten Virtuoso lupaa olevansa virtuaalinen seikkailu hard rockin tahtiin.

Pelaaja on ihan oikea rokkitähti 2000-luvulla, jolloin musiikki ja virtuaalitodellisuus ovat ainoat keinot paeta katujen rikoksia ja korruptiota. Kahlattavana on kolme maailmaa, joissa jokaisessa on kahdeksan tehtävää aseistettuna hampaisiin asti.

Virtuoso ilmestyy PC CD-ROMille ja 3DO:lle marraskuun lopulla.

Compucafe v. 2.0

Ravintola tietotekniikasta kiinnostuneille

Tuntuuko joskus siltä että missään ei voi rauhassa tutustua tietotekniikan uutuuksiin? Liikkeissä myyjät käyvät päälle ja lehdetkään eivät aina kerro juuri siitä mikä kiinnostaa. Osittain näitä ongelmia helpottamaan perustettiin Compucafe – kuppila, jossa on yhdistetty perinteisiä ravintolapalveluita sekä atk-maailman viimeisiä laite- ja softauutuuksia.

Compucafe perustettiin itse asiassa jo loppuvuonna 1993, mutta silloiset tilat todettiin tarkoitukseen sopimattomiksi. Nyt vuoden kuluttua Compucafe muutettiin uusiin, nimenomaan tätä tarkoitusta varten suunniteltuihin tiloihin. Tarjolla on uusimpia tietokoneita, olutrobotti, videokonferenssi, Internet-yhteydet, softauutuuksia, tulostuspalveluita, alan lehtiä ja tietysti syötävää sekä juotavaa A-oikeuksilla. Laite- ja softavalikoima on luvattu pitää ajan tasalla, niin että nähtävänä ja kokeiltavana on jatkuvasti mahdollisimman tuoretta tekniikkaa. Toistaiseksi laitteet ovat PC-yhteensopivia ja Macintosheja. Yleensä paikalla on myös asiantuntijoita tarjoamassa ilmaista neuvontaa.

Compucafe
Annankadun ja Eerikinkadun kulmassa Helsingissä
Puh: 90-694 4471
Fax: 0700-90 109
Internet: @compucafe.fi
WWW: http://www.eunet.fi/compucafe
Applegarden: 358-(9)0-694 0 694
Avoinna: arkisin 10–01, pe&la 10–03, su 16–23
Tietokoneet ja oheislaitteet käytettävissä arkisin 10–20 ja lauantaisin 10–15.

Three-Sixty Down

Three-Sixty Pacific, jonka tunnetuin peli lienee Harpoon II, kupsahti ja on siirtynyt Capstonen, tuon laatupelien väsymättömän tuottajan hoiviin. Mutta kun muun muassa Harpoon-miehistö puolestaan on loikannut SSI:n palkkalistoille, voidaan olettaa ettei Harpoon II:n lisäskenaarioista, bugikorjauksista sun muista nähdä jälkeäkään.

DI jättää Amigan

Ruotsalainen Digital Illusions, joka sai erittäin paljon julkisuutta Amigan Pinball Dreamseillä ja Fantasiesillä, lopettaa Amigan tukemisen.

Fredrik Liljegrenin mukaan ryhmä keskittyy ohjelmoimaan PC:llä ja seuraa koko ajan konsolialueen tapahtumia. Lähinnä DI:tä kiinnostavat niin sanotut superkonsolit eli esimerkiksi Sonyn PlayStation ja 3DO.



Pikku-Simba ja setänsä Scar ilmestyvät sekä valkokankaalle että monitorille joulukuussa. The Lion King eli Leijonakuningas saa ensi-iltansa 2.12.

Lyhyesti

- Virginin pitäisi saada vielä tässä kuussa ulos PC- ja Amiga-versiot kehutusta Aladdinista. Myös The Lion Kingin pitäisi ilmestyä ennen joulua. Sen sijaan 11th Hour on lykkääntynyt ensi vuoteen.
- Rise of the Robotsiin on ympätty Queen-kitaristi Brian Mayn musiikkia albumilta Back to the Light. Introssa käytetään kappaletta The Dark ja koko pelin aikana kuullaan Resurretion-nimistä biisiä.
- All New World of Lemmings on seuraava osa pikkusopuleiden seikkailusta, paitsi että nyt ne ovat kasvaneet ja taidot vähentyneet. Lisäksi joka ruudusta pitää sen lisäksi, että rakentaa tien ulos, myös pelastaa vanki-Lemming ennen kuin taso on selvitetty. Uudet Lemmingit ilmestyvät vielä ennen joulua kaikkiin mahdollisiin koneisiin.
- Kahdella CD:llä tulevaa Wing III:a lupaillaan edelleen marraskuuksi...
- Mindscape osti SSI:n, joka jatkaa tytäryhtiönä.
- MicroProsen Across The Rhine menee miltei kokonaan uusiksi ja ilmestyy näillä näkymin vain CD-ROMilla joskus ensi vuoden alkupuolella.
- Juhlistaakseen 10 vuoden olemassaoloaa Gremlin Graphics vaihtoi nimensä muotoon Gremlin Interactive.
- Microsoftin Chicago-käyttöjärjestelmä on kastettu uudelleen nimelle Windows 95. Nimensä mukaisesti se ilmestyy ensi vuoden alkupuolella.

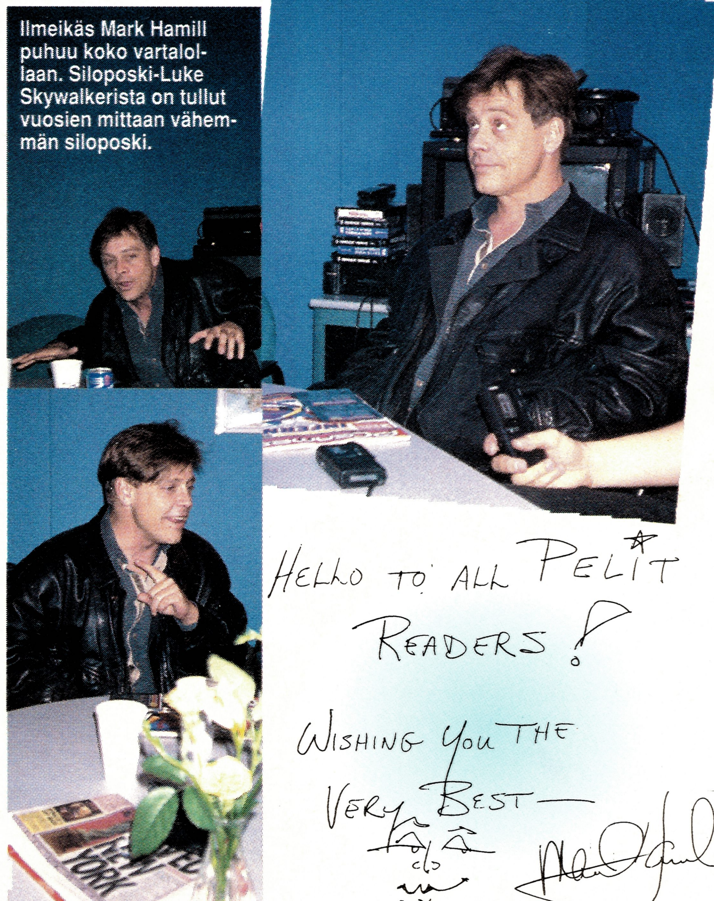
Mark Hamill Ikuinen pilotti?



Wing kolmosta markkinoidakseen oli Origin raahannut syyskuun ECTS-messuille vanhan tutun Luke Skywalkerin eli näyttelijä **Mark Hamillin**. Mark kertoili työstään tarkkaan valikoidulle kuulijajoukolle suljettujen ovien takana.

"Wing kolmosen tekeminen oli hauskempaa kuin alun perin kuvittelin. Oli esimerkiksi ihan kiva kiipeillä tikapuita, jotka eivät johtaneet mihinkään ja nähdä samalla toisesta monitorista itsensä kiipeävän avaruusalukseen", Mark naureskeli.

Wing kolmosessa Mark Hamill esittää luutnantti Christopher Blairia, vastanäyttelijöinään hänellä on esimerkiksi Malcolm McDowell ja John Rhys-Davies. Peli-elokuvan on ohjannut Chris Roberts ja näillä näkymin se ilmestyy joulukuun toisella viikolla. (Mutta Originin tuntien...)



Ilmeikäs Mark Hamill puhuu koko vartalollaan. Siloposki-Luke Skywalkerista on tullut vuosien mittaan vähemmän siloposki.

Games Master Total Control System NÄPPÄINTEN HALLINTAA

Games Master on aivan uudenlainen innovaatio: tietokonepelejä varten tehty erikoisnäppäimistö, jonka idea perustuu vaihdettaviin näppäinkarttoihin.

Näppäimistön oikeassa reunassa on kaksinumeroinen LED-näyttö ja numeropainikkeet näppäinkarttavalintoja varten. Näppäinkarttoja myydään erikseen, mukana tulee viiden eri pelin kartat sekä QWERT-kartta.

Laitteen sisällä on EPROM-piiri, joka sisältää näppäinkarttojen tiedot. Perusversiossa on valmiina 38 pelin asetusten lisäksi myös QWERT-asetukset, eli normaalin näppäimistön tiedot. EPROM-piirin voi päivittää valmistajan lupaaman puolen vuoden välein, uusia pelejä tulee kerrallaan kahdeksan.

Games Master liitetään PC:hen standardi-DIN-liittimen avulla, jolloin se korvaa normaalin näppäimistön. Erillisen näppäimistöjakajan avulla voi käyttää tavallista näppäimistöä ja Games Masteria yhtä aikaa. PS/2-malliseen liitäntään joutuu hankkimaan adapterin.

Miten se toimii?

Games Master toimii siis näppäimistönä näppäimistön paikalla. Esimerkiksi Falcon 3.0:n näppäinkartasta löytyvät samat toiminnot kuin normaalista näppäimistöstä. Vitsi on vaan siinä, että Games Masterissa kaikki toiminnot ovat yhden näppäimen alla eli hankalista "paina Shiftiä, Controlia ja Altia yhtäaikaa kolmosen kanssa" -toiminnoista pääsee yhdellä näppäimellä.

Lisäksi eri osa-alueiden toiminnot on sijoiteltu omiksi ryhmikseen värikoodattuina, esimerkiksi Wingman-komennot löytyvät näppäimistön oikeasta reunasta ja ovat väriltään keltaisia. Jokaisessa näppäinruudussa lukee, mitä se tekee ja lukihäiriöisiä varten niissä on vielä kuvatkin.

Puolesta ja vastaan

Games Masterista ei ole paljon iloa viimeiset kolme vuotta Falcon 3.0:a lentäneelle pilotille, joka osaa kaikki näppäintoiminnot unissaankin. Mutta entäpä rookielle? Monen pelaajan innostus simulaattoreihin kun on lopahtanut juuri loputtomilta tuntuvien näppäinyhdistelmien opettelemiseen keskellä kuuminta taistelua.

Ainakin minusta tutustuminen oudompiin ja vähemmän tuttuihin peleihin oli helpompaa Games Masterilla. Huomasin käyttäväni eri kamerakulmia paljon normaalia enemmän, silpun ja soihtujen heittely vihollisen ohjusten hämäämiseksi tuntui luontevammalta ja Falcon 3.0:n lukuisten tutkavaihtoehtojen tehokkuus alkoi pikku hiljaa iskostua tajuntaan. Sain peleistä enemmän irti vähemmällä vaivalla.

Games Masterin pelivalikoima ei kuitenkaan rajoitu pelkästään simulaattoreihin, vaikka niissä näppäinyhdistelmät juhlivatkin. Karttoja on miltei peliin kuin peliin, esimerkkeinä vaikka Ultima Underworld, Silent Service II, World Circuit, Civilization, Red Storm Rising ja niin edelleen.

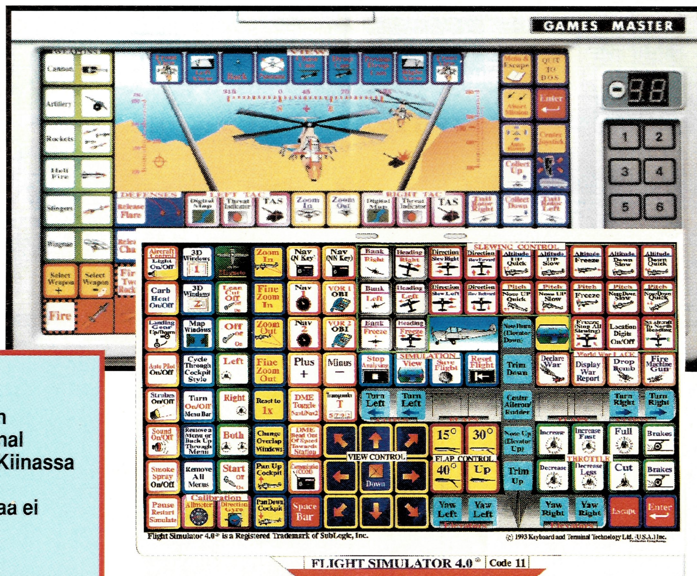
Games Masterissa pitäisi kuitenkin olla vakiona näppäimistöjakaja: jo pelin käynnistäminen on hiuksianostattava kokemus (paitsi jos ottaa riskin ja pistää Games Masterin paikoilleen vasta kun peli on ladattu). Ja Air Warrior -matto on vitsi: jos käyttää Games Masteria, pelaaminen ja etenkin viestiliikenne on käytännössä mahdotonta.

Games Master on myös heppoisen tuntuinen, ja näppäimet saisivat olla sekä isommat että herkemmät. Nyt tuntuma häviää ZX Spectrumillekin.

Laitteesta on tulossa pikapuoliin uusi versio, jonka etuihin kuuluvat vahvemmat kartat (nykyiset ovat lähinnä muovitettua kuultopaperia) ja vahvempi lukitussysteemi. (Kuinkahan vahva? Nytkin kartan irrottaminen oli hiuksia nostattavaa touhua eikä oloa riittänyt rauhoittamaan ohjekirjan teksti "Vedä lukitusmekanismia taaksepäin niin lujaa kuin jaksat. Älä ole huolissasi, se ei varmasti murru".)

Games Master Total Control System on kaiken kaikkiaan ihan hauska vempele ja tervetullut lisä "kerää koko omituisten lisälaitteiden sarja" -harrastukseen.

Pekka Heino



Games Master
PC:n erikoisnäppäimistö pelejä varten
Valmistaja: **KATT Keyboard and Terminal Technology (U.S.A.) Inc., valmistettu Kiinassa**
Edustaja: **Data Consult, Saksa, puh. 990-49-721-373 017. Maahantuojaa ei tietääksemme ole.**
Hinta: **n. $100 eli n. 500 markkaa**

Wireless Bandit Langattomia peukalo-ohjaimia

Peukalo-ohjainmylläkkä PC:llä jatkuu, nyt on langattomien ohjaimien vuoro. Tällä kertaa paketista löytyy kerralla kaksi ohjainta ja ilotikkuporttiin liitettävä vastaanotin.

AI Techin Wireless Bandit on muotoiltaan lelumainen, SNES-ohjaimelle sukua. Vasen peukalo ohjaa ristiohjainta, oikealle peukalolle on tarjolla A- ja B-tulitusnapit sekä niiden turboversiot. Ohjaimen takaa löytyvät C- ja D-napit, joita voi tarvittaessa painella etusormilla.

Pro-moodissa ohjain toimii (kuten Gravis Pad) nelinappisena. C- ja D-napit tosin olisivat saaneet löytyä totuttuun tapaan oikean peukalon alta, nappien harominen etusormilla vaatii jonkin verran totuttelua. Turbonappeja ei juurikaan tarvitse, joten ne ovat turha lisuke.

Kahdestaan pelatessa toinen ohjain napsautetaan 1P-tilaan ja toinen ohjain 2P-tilaan. Mitään Y-kaapelia ei tarvita, mikä on kätevää. Nyt C- ja D-nappien sijoitus ei enää häiritse, koska niitä ei muutoinkaan kaksinpelissä voisi käyttää.

Peukalo-ohjainten yleisin ongelma ovat diagonaalit eli sivuilmansuunnat: ne joko saa liian helposti tai niitä täytyy vääntää sormet verillä. Banditilla ne ovat turhan herkät, mikä tekee kontrollit epävarmoiksi. Kaikissa peleissä tämä ei häiritse, mutta esimerkiksi tarkkaa kontrollointia vaativaa vauhdikasta ampumapeliä ei näillä ohjaimilla voi pelata.

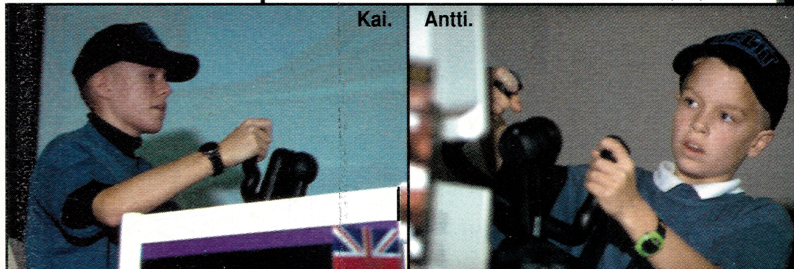
Langattomuus on ohjaimen suurin etu johtoihin hukkuvalle. Yhteydet toimivat testatessa hyvin vaikka ohjaimet välillä sojottivat kaikkialle muualle kuin kohti vastaanotinta.

Turbonappien tilalle C- ja D-napit, diagonaalit paremmiksi, muotoilu kypsemmäksi – siinä se.

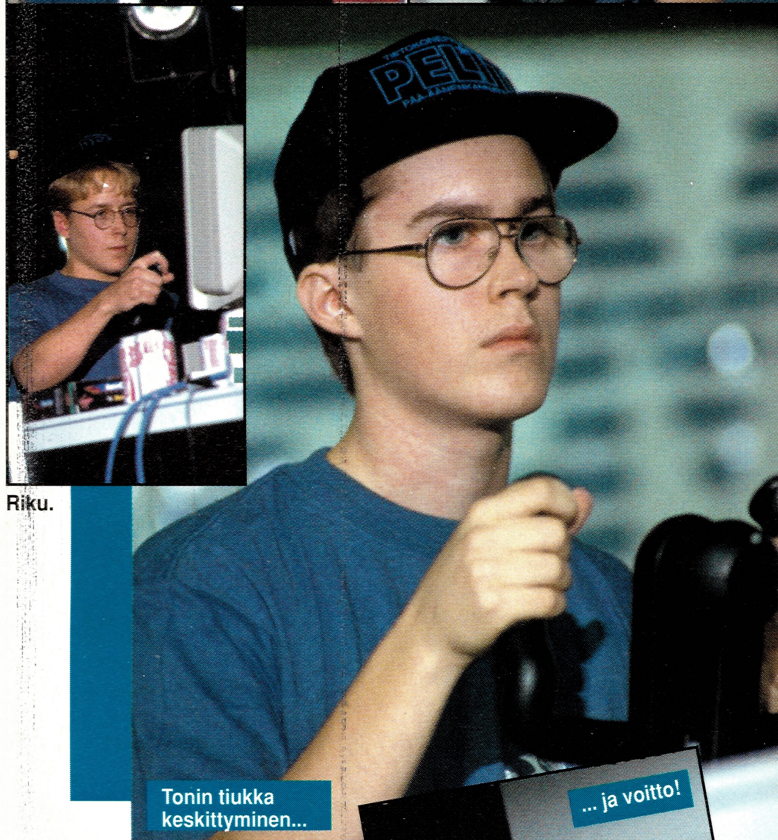
JTurunen

Wireless Bandit
Langaton peukalo-ohjain
Valmistaja: **AITech, USA**
Maahantuoja: **Zunami Oy, puh. (931) 266 6008**
Hinta: **485 markkaa**

Tietokonepelaamisen SM 1994


Kai. Antti.


IBM:n Marja Torvinen kertoo palkintokoneen speksejä.


Riku.

Tonin tiukka keskittyminen...


Televisiosta tuttu Jii Pee Jalo selosti kilpailua.

Toni voitti!

●● Tietokonepelaamisen ensimmäinen Suomen Mestari on selvinnyt. Voittoon ajoi Tampereen Peli!-messuilla järjestetyssä loppukilpailussa 18-vuotias Toni Hollming Espoosta.


... ja voitto!

Tampereella olivat mukana kaikki 18 osakilpailunsa voittajaa. Osakilpailut pidettiin Info-kirjakaupoissa ja Helsingin Akateemisissa kirjakaupoissa ennen juhannusta.

Sekä välierissä että loppukilpailuissa ajettiin **Indy Car Racingia** siten, että jokainen ajoi samoilla autoilla ja samalla radalla. Välierien voittajat ratkesivat aikojen perusteella. Neljä parasta eli **Toni Hollming, Riku Koskinen Lahdesta, Kai Kovanen Tampereelta ja Antti Hakala Kauniaisista** jatkoivat loppukilpailussa toinen toisiaan vastaan.

Loppukilpailu pidettiin Peli!-messujen lavalla ja molempien ajot heijastettiin suurille valkokankaille videotykkien avulla. Kilpailua selosti kaikille tuttu Jii Pee Jalo.

Sekä Toni että Riku voittivat molemmat omien pariensa Antin ja Kain lisäksi koko ajot, joten ykköspaikasta käytiin kova kamppailu. Tonista vain parin sekunnin päässä ajanut Riku hukkasi lopulta mahdollisuutensa ulosajoon.

Toni valitsi palkinnokseen IBM PS-1:sen, joten Virginin palkintomatkalle Lontooseen lähtee Riku. Pelit on tietysti mukana matkalla.

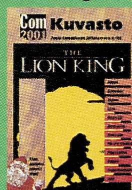

Toptronicsin toimitusjohtaja Timo Lehmuskoski osallistui palkintojenjakoseremonioihin.

Com pelit yoo-hoo...

Amiga & PC

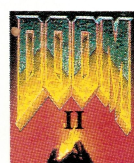
ACES OF THE DEEP		329
ADVENTURES OF NIKKO		239
ALADDIN	239	239
ALEX DAMPIER ICE HOCKEY		299
ALIEN OLYMPICS	239	269
ARMORED FIST		299
ATR	239	
AWARD WINNING WAR GAMES		395
BATTLE BUGS		269
COMMAND ADVENTURE STARSHIP		239
CYCLONES		329
DARK SUN 2		329
DESERT STRIKE	239	269
DETROIT	269	299
DUNGEON MASTER 2	269	329
EARTH SIEGE		329
FIFA SOCCER	269	349
FIGHTER WING		369
FOOTBALL GLORY	239	239
FORTRESS OF DR RADIAKI		269
FRONT LINES	269	299
HANNIBAL	239	239
HARPOON II:BATTLESET II		149
HEROES OF MIGHT & MAGIC		299
HIGH SEAS TRADER	269	299
HOKUM KA-50		299
INDY CAR RACING		239
INDY CAR 7 TRACK PACK		149
INFERNO		329
IRON ASSAULT		299
IRON CROSS		299
JETSTRIKE	239	269
JUNGLE STRIKE	239	269
LEGIONS		269
LEMMINGS 3	239	299
LODE RUNNER		269
LORDS OF MIDNIGHT		299
MASTER OF MAGIC		329
METAL MARINES		269
MICRO MACHINES	239	239
NASCAR RACING		329
NHL(MUTANT LEAGUE) HOCKEY	239	
OVERLORD	269	299
PANZER GENERAL		329
PIZZA TYCOON		329
PLANET FOOTBALL	269	299
POWER DRIVE	239	239
PSYCHO PINBALL		269
QUARANTINE		299
RUFF N TUMBLE	239	
SENSIBLE WORLD SOCCER	239	269
SIMON THE SORCERER 2	269	299
SPACE ACADEMY	239	269
STAR CRUSADER		299
SUPER STARDUST AGA	239	
SUPERSKI PRO		269
TACTICAL MANAGER 94/95 DATA	149	149
TFX	299	329
THEME PARK	269	329
TIE FIGHTER DATA		199
TOWER ASSAULT	199	239
UFO	269	329
UNIVERSE	269	299
VOYAGES OF DISCOVERY	239	269
WINGS OF GLORY		349
ZEPPELIN		329

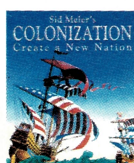
Tilaa Com 2001 Oy:n jätti-joulu-kuvasto

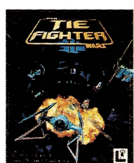


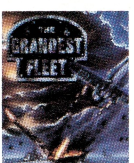
Soita numeroon 0700-9-2001 ja valitse valikko 5. Jätä yhteystietosi nauhalle ja saat kuvaston suoraan kotiisi. Kuvastosta löydät kaikki joulun hittipelit.

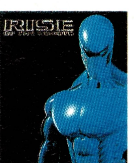
Puhelun kesto n. 5 min. 4.50/min.+ppm.

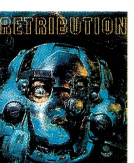

DOOM II: HELL ON EARTH
–/395

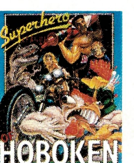

COLONIZATION
–/329

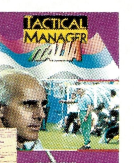

TIE FIGHTER
–/359


GRANDEST FLEET
–/329


RISE OF THE ROBOTS
299/329

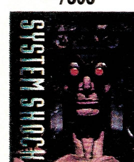

RETRIBUTION
–/329


SUPER HERO LEAGUE OF HOBOKEN
–/299

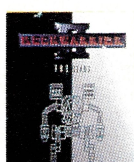

TACTICAL MANAGER ITALY
239/269


TRANSPORT TYCOON
–/329

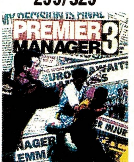

DELTA V
-/329


SYSTEM SHOCK
–/349

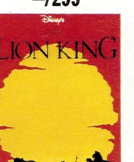

JUNGLE STRIKE
239/269


MECHWARRIOR 2
–/299


DREAM WEB
269/329

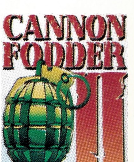

PREMIER MANAGER 3
239/269


LORDS OF THE REALM
269/299


LION KING
239/269


SPACE SIMULATOR
–/369

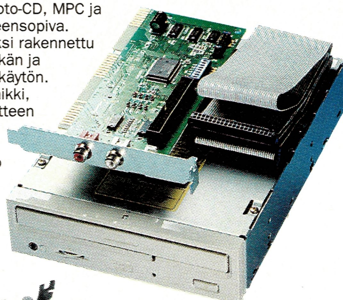

SUPER STREET FIGHTER 2
239/269


CANNON FODDER 2
239/269

Mitsumi Double Speed FX001D

Uusi tuplanopeusasema on Mitsumin ase Panasonicia vastaan. CD-ROM -asemien johtava valmistaja hinnoitteli tuplanopeusasemat uusiksi. Nyt ei enää kannata odottaa hintojen alentumista vaan syöksyä kiinnostavien CD-ROM -ohjelmien mukaan.

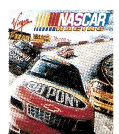
- Tuplanopeusasemassa siirtonopeus 350 KB/sekunnissa ja keskimääräinen hakuaika 250 ms.
- MPC Taso 2-yhteensopiva.
- 32 kilotavun sisäinen cache-muisti, joka on ohjelmallisesti lisättävissä 128 kilotavuun saakka.
- Multisession Photo-CD, MPC ja CD-ROM XA -yhteensopiva.
- Erittäin pölytiiviiksi rakennettu asema takaa pitkän ja ongelmattoman käytön.
- Mukana tulee kaikki, mitä tarvitset laitteen asentamiseksi tietokoneeseesi; kortti, ohjelmisto ja kaapelit.

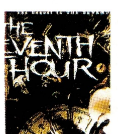


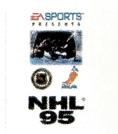
895,-

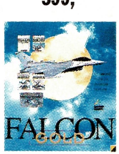
CD-ROM-pelit

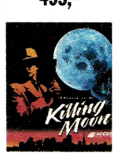
7TH QUEST/DUNE	399
ACES OF THE DEEP	369
ARMORED FIST	369
BIOFORGE	399
CAMPAIGN	329
CHAOS CONTROL	329
CREATURE SHOCK	399
CYBER JUDAS	369
CYBERIA	399
CYBERSPACE	369
CYBERWAR	399
CYCLONES	399
DAWN PATROL	369
DEATHGATE	299
DESCENT	399
DOOM II: HELL ON EARTH	395
DREAMWEB	369
ECSTATICA	399
FORTRESS OF DR RADIAKI	299
HARVESTER	449
HIGH SEAS TRADER	369
INFERNO	369
IRON ASSAULT	399
IRON CROSS	329
JOURNEYMAN PROJECT TURBO	299
KINGDOM	399
LITTLE BIG ADVENTURE	369
MAGIC CARPET	369
NOVASTORM	369
QUARANTINE	329
RETURN TO RINGWORLD	369
RISE OF THE ROBOTS	399
STAR TREK:NEXT GENERATION	369
STONEKEEP	399
ULTIMATE DOMAIN	329
UNIVERSE	299
VOYEUR	399
WILD BLUE YONDER	369
ZEPHYR	329

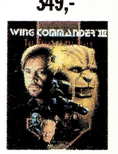

NASCAR RACING
399,-


11TH HOUR
495,-


NHL HOCKEY 95
349,-


FALCON GOLD
329,-


UNDER A KILLING MOON
495,-


WING COMMANDER III
495,-


DRAGON LORE
369,-


LOST EDEN
399,-


LEGEND OF KYRANDIA 3
369,-

Comlink-modeemit

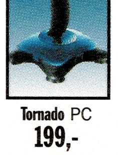


Comlink 1414	Kortti	**1440,-**	Ulkoinen	**1660,-**
Comlink 9624	Kortti	**650,-**	Ulkoinen	**870,-**
Comlink 2400	Kortti	**395,-**		



Sound Blaster 2.0	**355,-**
Sound Blaster PRO VE	**535,-**
Sound Blaster 16 VE	**680,-**
Sound Blaster 16 ASP MCD	**1150,-**
Sound Blaster AWE 32	**1780,-**
Gravis Ultrasound Standard 3.7	**995,-**
Gravis Ultrasound Max CD3	**1295,-**


Gravis PC
299,-

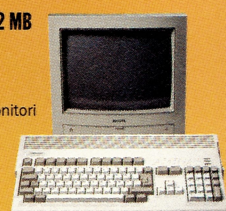

Tornado PC
199,-


Quatro PC
299,-



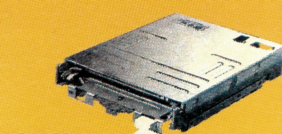
SpeedMouse 2 PC **149,-**
- Kolminäppäiminen sarjaporttiin kytkettävä hiiri
- Täysin mikrokytkimillä toteutettu
- Tarkka: 400 DPI
- Helppo liikuttaa

AMIGA 1200 2 MB
2795,-



C1960 14" Multiscan Monitori
3995,-

A1084S RGB-perusmonitori
1795,-



Amiga 500
3,5" sisäinen Citizen-levyasema **545,-**
- Nyt voit itse vaihtaa Amigan sisäisen levyaseman ja säästää satoja markkoja korjauskuluja
- Pakkaus sisältää kaikki tarvittavat liittimet


Quatro Amiga **149,-**


Topstar Amiga **199,-**



SpeedMouse **149,-**
- Taatusti laadukas Logic-3 -merkkinen hiiri Amigaan
- Erittäin mukava ja kestävä käytössä
- Kuuden kuukauden takuu

CD32 2795,-

Nyt myös Suomessa uusi 32 bittinen CD Amiga-CD32. Laite on lähes sama kun Amiga 1200, paitsi ettei siinä ole näppäimistöä ja levyasemaa. CD32:n mukana tulee erittäin nopea tuplanopeuksinen CD-ROM -asema sisäänrakennettuna.



ARCADE POOL	149
ATR	239
BENEATH A STEEL SKY	239
CANNON FODDER	239
DREAM WEB	269
JETSTRIKE	239
JUNGLE STRIKE	239
KID CHAOS	239
MANCHES. UNITED PREM. LEAG.	239
MEGARACE	269
PLANET FOOTBALL	269
POWER DRIVE	239
RISE OF THE ROBOTS	269
SIMON THE SORCERER	329
SPACE ACADEMY	239
SPEEDBALL 2	239
SUPER STARDUST	239
SUPER FROG	149
TOP GEAR II	239
TOWER ASSAULT	239
UFO	239

3DO 4995,-

Panasonicin 3DO -laite uudella entistä edullisemmalla hinnalla! Pakettiin kuuluu 3DO Crach & Burnpelillä ja Demo CD:llä sekä konsolityyppinen ristiohjain.



AD & D SLAYER	495
ALONE IN THE DARK	545
BURNING SOLDIER	495
FIFA SOCCER	495
GUARDIAN WAR	495
JOHN MADDEN FOOTBALL	495
MEGA RACE	445
MICROCOSM	495
OFF WORLD INTERCEPTOR	395
PATAANK	495
ROAD RASH	495
SPACE ACE	595
SPACE SHUTTLE	395
STAR CONTROL II	495
SUPER STREET FIGHTER 2	595
THEME PARK	495
VR STRIKER	495
WAY OF THE WARRIOR	495

NHL HOCKEY 95 **449,-**

MORTAL KOMBAT II **545,-**

FIFA SOCCER II **495,-**

MICRO MACHINES 2 **449,-**

LION KING **495,-**

Megadrive

BRETT HULL HOCKEY	449
BUBSY 2	395
DRAGON	495
DYNAMITE HEADDY	429
EARTH WORM JIM	449
ECCO THE DOLPHIN II	429
F1 (DOMARK) 2	449
FLINTSTONES-MOVIE	395
IMG TENNIS TOUR	449
JIMMY WHITE'S SNOOKER	395
JOHN MADDEN 95	495
JUNGLE BOOK	449
KAWASAKI SUPERBIKES	449
KICK OFF III	449
LAWNMOWER MAN	449
MAXIMUM CARNAGE	449
MEGA BOMBERMAN	395
MICKEY MANIA	449
NIGEL MANSELL INDYCAR	449
POWER DRIVE	449
PROBOTECTOR	449
RAGNACENTY	469
RED ZONE	449
SHAQ FU	495
SHINING FORCE II	495
SONIC & KNUCKLES	529
SPARKSTER	449
STAR TREK: DEEP SPACE NINE	449
SYLVESTER & TWEETY	449
SYNDICATE	449
TAZMANIA II	429
URBAN STRIKE	469
ZERO TOLERANCE	449

MICKEY MANIA **545,-**

NHL HOCKEY 95 **495,-**

MORTAL KOMBAT II **595,-**

DONKEY KONG COUNTRY **595,-**

Super Nintendo

ACTRAISER II	495
BATMAN & ROBIN	595
CHAOS ENGINE	495
DRAGON	495
EARTH WORM JIM	495
F1 POLE POSITION II	495
FLINTSTONES-MOVIE	495
FULL THROTTLE RACING	495
GHOUL PATROL	595
ILLUSION OF GAIA	545
INDIANA JONES	595
JOHN MADDEN 95	495
JORDAN ADVENTURE	495
JUNGLE BOOK	495
JUNGLE STRIKE	495
JURASSIC PARK II	495
LEMMINGS 2	495
LION KING	595
MANCHEST. U PREMIER LEAGUE	495
MAXIMUM CARNAGE	495
MICRO MACHINES	495
NBA LIVE 95	495
NIGEL MANSELL INDYCAR	495
PITFALL	595
RETURN OF THE JEDI	595
SEAQUEST DSV	495
SECRET OF MANA	545
SHAQ FU	495
SUPER BOMBERMAN 2	495
SUPER GAME BOY	595
SUPER METROID	545
STREET RACER	495
STUNT RACE FX	545
SUPER ICE HOCKEY	495
SYNDICATE	495
THE PAGEMASTER	495
VORTEX	595

TETRIS 2 **279,-**

DONKEY KONG **279,-**

DUCK TALES II **449,-**

FINAL FIGHT **449,-**

RESCUE RANGERS II **449,-**

Gameboy

ALADDIN	279
CHOPLIFTER III	249
JUNGLE BOOK	299
JUNGLE STRIKE	279
LION KING	279
MEGA MAN 5	299
MORTAL KOMBAT II	299
SUPER MARIOLAND 3	299
ZELDA	279

Nintendo

ADVENTURES IN MAGIC KING.	229
ALADDIN	399
ALIEN III	209
BATMAN RETURNS	289
BLUE SHADOW	149
CHESSMASTER	119
CLIFFHANGER	234
DRACULA	149
ELITE	229
HILLSFAR	299
ISOLATED WARRIOR	139
JETSONS	319
JUNGLE BOOK	399
LAST ACTION HERO	229
LION KING	399
ROCKING CATS	259
SHATTERHAND	99
SMASH TV	149
TALE SPIN	229
TERMINATOR	259
TROG	79

Toimitusehdot: Joitakin ilmoituksessa mainittuja pelejä ei vielä ole julkaistu, mutta voit jättää niistä tilauksen, jolloin lähetys tapahtuu välittömästi pelin tultua maahan. Tarjouspelien hinta nousee normaaliksi alennetun erän loputtua. Hinnat on tarkistettu ilmoituksen tekovaiheessa ja ne ovat postimyyntihintoja, joihin lisätään toimituskuluja 30–50 markkaa. Pidätämme oikeuden hinnanmuutoksiin.

AsciiPad MD 149,-
Laadukas Japanissa valmistettu perusohjain
- Automaattinen autotulitus
- Voit säätää näppäimen tulittamaan jopa 24 kertaa sekunnissa
- Hidastustoiminto
- Ergonomisesti ohueksi ja kestäväksi suunniteltu

AsciiPad 6 MD 199,-
Japanissa valmistettu korkealuokkainen kuusi näppäiminen ohjain
- Automaattinen autotulitus; sinun ei tarvitse painaa edes tulitusnäppäintä
- Hidastustoiminto
- Ergonomisen ohueksi ja kestäväksi suunniteltu
- Voit säätää näppäimen tulittamaan jopa 24 kertaa sekunnissa
- Toimii myös kolminäppäimisten pelien kanssa vaikeuksitta

ProPad 6 MD & SN 229,-
Uusittu versio suositusta ProPadistä entistä paremmilla ominaisuuksilla.
- Digitaalinen automaattitulituksen asetus
- LED-näyttö
- Kuusi tulitusnäppäintä taistelupeleihin
- Tulituksen tahdistusmahdollisuus
- Hidastustoiminto
- Extra pitkä liitäntäjohto

Logipad MD & SN 199,-
Maailman ensimmäinen täysin mikrokytkimillä tehty sormiohjain
- Kuusi tulitusnäppäintä
- Kahdeksansuuntainen ohjaus
- Select- ja Start-näppäimet
- Automaattitulitusmahdollisuus
- Pitkä liitäntäjohto

Super Advantage SN 299,-
Klassikko arcade-tyyppisten peliohjainten joukossa
- Iso ohjaussauva takaa kunnollisen otteen saamisen
- Voit hidastaa peliä haluamasi verran, jotta selviät mahdottomista paikoista
- Kuusi näppäintä takaavat toimivuuden kaikkien pelien kanssa
- Voit säätää joka näppäimen esim. lyömään jopa 30 kertaa sekunnissa
- Automaattinen autotulitus; sinun ei tarvitse painaa edes tulitusnäppäintä

Program Pad MD & SN 299,-
Huippuedullinen ohjelmoitava ohjain
- Ohjelmoitavat muistitoiminnot
- Voit ohjelmoida jopa kolme liikettä yhteen näppäimeen
- 30 valmiiksi ohjelmoitua liikettä
- LCD-näyttö
- Kahdeksansuuntainen ohjaus
- Automaattitulitusmahdollisuus
- Start- ja Select-näppäimet
- Kuusi tulitusnäppäintä
- Hidastustoiminto

AsciiPad SN 149,-
Laadukas Japanissa valmistettu perusohjain
- Automaattinen autotulitus
- Voit säätää näppäimen tulittamaan jopa 24 kertaa sekunnissa
- Hidastustoiminto
- Ergonomisen ohueksi ja kestäväksi suunniteltu

SpeedPad MD & SN 129,-
Muhkea kuusinäppäiminen konsoliohjain
- Kuusi tulitusnäppäintä
- Kahdeksansuuntainen ohjaus
- Start- ja Mode-näppäimet
- Automaattitulitusmahdollisuus

Fighter Stick 6 MD & SN 349,-
Arcade-tyylinen peliohjain vaativalle käyttäjälle
- Iso ohjaussauva takaa kunnollisen otteen saamisen
- Voit säätää joka näppäimen esim. lyömään jopa 36 kertaa sekunnissa
- Kuusi näppäintä takaavat toimivuuden kaikkien pelien kanssa
- Hidastustoiminnon avulla selviät vaikeimmistakin kohdista
- Kaikki näppäimet voit säätää toimimaan yksilöllisellä nopeudella

Phantom MD & SN 259,-
Arcade-tyyppinen jättiohjain
- Mikrokytkimillä tehty kahdeksansuuntainen ohjaus
- Kuusi tulitusnäppäintä
- Hidastustoiminto
- Yli kaksimetrinen liitäntäkaapeli
- Säädettävissä oleva automaattitulitus

Delta-Ray Amiga **149,-**
- Yhdeksän laadukasta mikrokytkintä
- Pitkä liitäntäkaapeli
- Neljä tulitusnäppäintä
- Auto-tulitus
- Nopeatahtinen tulitus

Multi-Case 149,-
Kestävästä materiaalista tehty kantolaukku Nintendolle, Super Nintendolle, Master Systemille tai Megadrivelle
- Voit käyttää useiden eri laitteiden kantolaukkuna
- Suojaa videopelilaitetta pölyltä, naarmuilta ja muilta ongelmilta
- Sivutasku peleille
- Voit säätää kantohihnan pituutta

Oulun Galleriassa, Isokatu 23, on avattu
Com 2001 Oy:n noutopiste!
Avoinna
ark. 10-19, la 10-15

Com 2001 Oy:n tuotekuvasto toimitetaan tilauksen tehneille.

Vain originaalissa on manuaali.

Postita tilaus jo tänään tai soita tilauskeskukseen

0600-9-2001

Puhelun hinta 5.30/min.+ppm.
Palvelemme ma–pe 9–20, la 10–15

Gamer-pelilehden kestotilaus jatkuu ilman eri uudistusta, kunnes tilaaja irtisanoo sen. Tilaus laskutetaan 12 kk:n välein kulloinkin voimassa olevaan kestotilaushintaan, joka on aina edullisempi kuin vastaavan pituinen määräaikaistilaus.

☐ Tilaan Gamer-pelilehden kestotilauksena 249,-/12 nroa.

Omistan ☐ Amiga, ☐ PC, ☐ Super Nintendo,
☐ Megadrive, ☐ Gameboy, ☐ Nintendo

☐ Tilaan seuraavat tuotteet (muista mainita laite)

Toimitus postiennakolla tai jos haluat maksaa Visa-, OK-, Eurocard- tai Mastercard -korteilla, täytä numero- ja voimassaolokentät

Voimassa

Tilaaja: ....

Osoite: ....

Postinro: .... Postitoimipaikka: ....

Puhelin: .... Allekirjoitus: ....
(alle 18 vuotta holhoojan allekirjoitus)

Postita tilaus jo tänään

Vastaanottaja maksaa postimaksun

Com 2001
PL 536
90101 OULU
PUH. 0600-9-2001
FAX 0600-9-2003
5.30/min+ppm.

Vastauslähetys
90100/537

MB9411

REILUN PELIN JÄSEN
SUOMEN SUORAMARKKINOINTILIITTO SSML

Com 2001 Oy:llä on Suomen Suoramarkkinointiliiton myöntämä Reilun Pelin Jäsen-merkki. SSML edellyttää markkinoinnilta:
- lain ja hyvien tapojen noudattamista
- rehellisyyttä ja totuuden-mukaisuutta.

Com 2001 Oy lupaa.

Tilaa Com 2001 Oy:n Gamer-pelilehti, vain 68 penniä päivässä!!! Saat maahantuojan parhaat edut, asiantuntijoiden peliarvostelut, runsaasti tietoa tulevista peleistä ym...

VISA

EUROCARD

MasterCard

OK

Kaukana kaikesta Sierra On-Line Inc.



Ei ihme, että ihmiset hakeutuvat Sierralle töihin, kun maisemat ovat tällaiset.

Vierailun aikana Sierralla pakattiin uusimman Police Questin germaanista versiota.

Kalifornian Piilaakso San Franciscossa on kaikkien suurten ohjelmatalojen koti? Väärin! Yhdysvaltain pelimarkkinoita hallitseva Sierra On-Line sijaitsee toki Kaliforniassa, mutta ei suinkaan Piilaaksossa eikä edes Enkelten Kaupungissa, vaan kaukana kaikesta, Sierra Nevada -vuorten katveessa.

Kun **Kenneth** ja **Roberta Williams** vuonna 1979 päättivät vetäytyä Los Angelesin hälinästä Sierra Nevada -vuorille Yosemiten kansallispuiston liepeille asumaan, heidän oli pakko keksiä keino elättää itsensä kaukana kaikesta. Ensimmäiset kotimikrot olivat juuri tulleet kauppoihin, ja Williamsit päättivät kokeilla onneaan laatimalla seikkailupelejä Apple II:lle. Perheen tuotteet mahtuivat yhdelle levykkeelle, joka oli helppo heittää seuraavalla patikkaretkellä postilaatikkoon.

Pian Williamsit huomasivat iskeneensä kultasuoneen, ja perheyritys laajeni nopeasti yhdeksi alueen tärkeimmistä työantajista, jonka leivissä on tätä nykyä noin 550 työntekijää. Viime vuonna Sierran yli 30 miljoonan dollarin osuus Yhdysvaltain pelimyynnistä kattoi markkinoista noin 12 prosenttia, kun pahin kilpailija **Electronic Arts** jäi 10:een. Kolmas eli **MicroProse** myi vain vajaat 60 prosenttia siitä mitä Sierra *(The Chicago corporation company report no 1403245)*.

Sierra On-Linen **Oakhurstissa**, Sierran Nevadan länsirinteellä sijaitsevan toimitalon seinällä roikkuu kunniapaikalla kuva hirsimökistä, josta tie tietokonepelien markkinajohtajaksi alkoi.

Paikkakunnan suurin työnantaja

Sierran teollisuushalli sijaitsee kuuluisan kultareitin eli valtatie 49:n eteläpäässä, Oakhurstin kylän "keskustassa", ja on paikkakunnan suurin rakennus ja työnantaja. Rakennuksessa pitää majaa paitsi tuotekehitys eli ohjelmoijat, graafikot ja äänistudiot, myös levykemonistamo, pakkaamo ja varasto. Vain CD-ROM-levyt prässätään muualla.

Sierra On-Linen sijainnista on se etu, että Sierran ei tarvitse hakea työntekijöitä. Tai kuten Sierran lehdistöpäällikkö **Bill Lynn** toteaa: "We are in the fun business. San Franciscon ja Los Angelesin hullunmyllyyn kyllästyneitä ohjelmoijia hakee meille jatkuvasti töihin. Sierran ei tarvitse edes ilmoittaa lehdissä tarvitsevansa lisää väkeä." Eikä maisemaakaan voi laskea haitaksi. "Syksyllä, talvella ja keväällä me omistamme vuoret", Bill kertoo. "Sen sijaan kesällä Oakhurstin pääkadun yli ei pääse, koska kaupungin keskustan halki matelee jatkuva virta turistien autoja."

Sierra On-Linen henkilökunta on myös omaksunut vuoristolaisen välittömyyden ja ystävällisyyden, jota on turha hakea Piilaakson liituraitasankareista: he tulevat helteellä shortseissa töihin, mikä on Kaliforniassa ihme. Friscossa työmatka voidaan toki tehdä polkupyörällä, mutta krakaa ei sovi sen vuoksi höllätä, vaikka lämpöä olisi neljäkymmentä astetta.

Sierran johtoporras on kuitenkin jättänyt vuorille hyvästit. Hallinto ja markkinointi siirtyivät vuoden vaihteessa Bellevueen, Seattlen lähistölle Washingtonin osavaltioon. "Muuton kenties tärkein syy oli lentokenttä", Bill kertoo. "Näin laajaa bisnestä ei voi pyörittää pelkän kirjeenvaihdon varassa ja Oakhurstista on monen tunnin ajo lähimmälle kentälle."

Uusia vuorenhuippuja vallattavaksi

Vaikka Sierra johtaa nimenomaan seikkailupelien markkinoita, kilpailu on erittäin kovaa. Yhtenä Sierran menestyksen syynä voidaan pitää sen pitäytymistä asioihin, jotka se osaa eli seikkailuihin, mutta silti Sierra on jo parin vuoden ajan etsinyt uusia vähemmän kilvoiteltuja vuorenhuippuja vallattavakseen.

Hyvä esimerkki tästä on avaruustukikohtasimulaatio **Outpost**, jonka tekijää, **Bruce Balfouria**, haastateltiin Pelit-lehden nelosnumerossa. Sierra on kuitenkin myös Outpostissa pitäytynyt seikkailuista tutussa työtavassaan: Balfourin tiimille laadittiin ensin apuohjelmat ennen varsinaisen pelin kehittämistä. Näin seuraava simulaatio syntyy paljon vähemmällä vaivalla. Toivottavasti myös valmiiksi asti.

Sierra On-line on ainoita todella vanhoja pelisoftataloja. Taannoiset kilpailijat ovat joko konkurssissa, sulautuneet Infocomin tavoin uusiin tulokkaisiin tai keskittyneet Broderbundin lailla muihin asioihin kuten opetusohjelmiin. Miksi Sierra on selvinnyt muita paremmin?

"Me olemme onnistuneet nopeuttamaan pelien tuotantoa", Bruce Balfour kertoo. "Kun kilpailijat kuluttavat uuden seikkailupelin kehittämiseen liki kaksi vuotta, Sierra tekee pelinsä kahdeksasta kahteentoista kuukaudessa." Samalla Sierran pelit pysyvät laitekannan kehityksen tasalla, eikä niille käy kuten taannoiselle Elite II – The Frontierille, joka valmistui koneelle, jota ei enää käytännössä ollut olemassa. Uusien koneiden ostajilta löytyy yleensä myös rahaa pelien ostoon. Vanhojen 386-myllyjen omistajia käy tosin sääliksi.

Sierra Nevadan salaisuus

Sierran salaisuus piilee työkaluissa, joilla ohjelmat tehdään.


Bruce Balfour.


Jon Bock.


Josh Mandel teki uusinta Space Questia.

Samoja apuohjelmia ja ohjelmarunkoa voidaan hyödyntää useissa peleissä. Esimerkiksi Sierran itse kehittämää Movie 256 -ohjelmaa käytetään videojaksojen digitointiin, ja ohjelmat kirjoitetaan Sierra Creative Interpreter -kielellä. Näin pelien suunnittelijoiden tarvitsee vääntää koodia vain vähän ja he voivat keskittyä pelin juonen sommittelemiseen. Kaiken tämän seurauksena Sierran pelien ystävä voi huomata, että Sierran seikkailut näyttävät hyvin samanlaisilta, oli pääosassa sitten Larry tai Roger.

Vakiorunkoja käytettäessä myös laadunvalvonnan tarve vähenee, mutta kokemattomuus kävynetsinnässä on kostautunut aina, kun Sierra on livennyt lestistään. **Gabriel Knightissa** ja Outpostissa lienee esimerkkiä kylliksi. Ilmeisesti täysin uuden pelin tekeminen ei yksinkertaisesti onnistu alle vuodessa.

"Tyypillinen Sierran peli syntyy yhden ihmisen idean pohjalta", Bruce selittää. "Parhaat aivoitukset hyväksytään ja jalostetaan porukalla, ja peliä kehittämään nimetään ohjelmoija, graafikko sekä laadunvalvoja." Uudelle pelille nimitetty tiimi vastaa osaltaan myös pelin pakkauksen, vinkkikirjan ja markkinointimateriaalin suunnittelusta, hehän pelinsä parhaiten tuntevat. Lopuksi peleistä voidaan työstää ranskan- ja saksankieliset käännökset.

V-alkuisia sanoja

Sierralla on yllättävän leuto asenne piraatteihin ja kotitarvekopioijiin. Sierra ei harrasta edes kopiosuojauksia. "Pelimme kyllä toimivat ilman manuaalia, mutta ennemmin tai myöhemmin pelaaja jää jumiin ilman ohjeita", Bill Lynn sanoo. "Silloin hän menee kauppaan ostamaan meidän vinkkikirjamme, ja Sierra On-Line saa rahansa. Tai sitten hän soittaa meidän maksulliseen vinkkipuhelimeemme."

Sen sijaan huhun, jonka mukaan Sierra On-Line piilotti Leisure Suit Larryn piraattiversioon kopioijien kiusaksi viruksen, Bill Lynn kieltää ehdottoman jyrkästi. Itse asiassa hän ei suostu lausumaan koko V-alkuista sanaa ääneen sanoen sen tuovan huonoa onnea. Ilmeisesti Larryn viruksen myötä saama negatiivinen julkisuus muistetaan Sierralla edelleen.

Pelien ikärajat puhuttavat Sierran väkeä siinä missä muitakin pelibisneksen tekijöitä. "Vaikka Leisure Suit Larry ei ole mikään Night Trap, pelien sisältö ja siitä varoittaminen on ohjelmatalojen, meidän vastuullamme." Bill selittää. "Olemme kehittäneet yhdessä Segan kanssa normit, joiden mukaan Sierran ja Segan pelien päälle jatkossa liimataan ikärajatarrat. Myös Euroopan markkinoille meneviin peleihimme tulee ELSPAn ikärajaluokitus. Tämä on välttämätöntä, koska teemme pelejä nimenomaan nuorille aikuisille."

Mutta kuten Kenin ja Robertan teini-ikäinen poika, **Chris** Sierran julkaisemassa InterAction-lehdessä toteaa otsikon Inquisition 2000 alla: "Lupasin viime numerossa käsitellä äidin viimeisintä peliä, Phantasmagoriaa, mutta hän ei anna minun kirjoittaa siitä. Se kun on kielletty alle 18-vuotiailta, ja minun palstani on tarkoitettu teini-ikäisille. Sanoin hänelle, että Phantasmagoriaa pelaavat nimenomaan teinit, mutta hän oli asiasta eri mieltä." Itse asiassa Roberta ei ole antanut poikansa edes nähdä koko peliä.

Viisi Sierraa

Suureksi paisuneella Sierra On Linella on suuren yhtiön ongelmat. Tai itse asiassa Sierroja on monta. Sierra On Line Inc. -konserniin kuuluvat muun muassa yhtiöt nimeltä Sierra On-Line Ltd. Sierra On-Line K.K. ja Sierra Network, Inc. Lisäksi Sierra On Line Inc. on kerännyt siipiensä suojiin pieniä ohjelmistotaloja, jotka ovat keskittyneet Sierran valikoimasta poikkeaviin peleihin. Tunnetuin näistä on **Dynamix** Willy Beamisheineen ja Aces over Europeineen. **Coktel Vision** tunnetaan parhaiten Inca-peleistään. **Bright Star** puolestaan keskittyy lasten opetuspeleihin.

Tulevaisuudessa Sierra-konsernin mielenkiintoisin jäsen lienee kuitenkin **The Sierra Network**, monen pelaajan online-pelejä Yhdysvalloissa pyörittävä yritys, josta osan omistaa telejätti **AT&T**. Sierra Networkin tarjoomuksista esimerkiksi kelvannee **Red Baron**, monen pelaajan lentosimu Airwarriorin tapaan, mutta ensimmäisessä maailmansodassa.

Talous tarkka, vakaa markka

Taloudellisesti Sierra on käynyt kuilun partaalla, sillä esimerkiksi tilivuonna 1993 konserni teki noin 8 miljoonan dollarin tappion. Vielä vuonna 1991 Sierra teki yli viisi miljoonaa taalaa voittoa.

Syitä kriisiin on ollut monta. Sierra Networkin perustaminen tuli oletettua kalliimmaksi ja kilpailukykyisten pelien ohjelmointi on nykyään kalliimpaa kuin ennen. "CD-ROM-pelit vaativat digitoitua ääntä, ja meidän oli rakennettava sitä varten kokonainen äänitysstudio. Aiemmin ostimme studioaikaa muilta, ja se olisi tullut pitkän päälle vielä kalliimmaksi", kertoo Bruce Balfour.

"CD-peliltä odotetaan animaatiota, ja esimerkiksi Outpostissa meiltä on meni lähes kokonainen miestyövuosi animaatiojaksojen laskemiseen." Outpostia Balfourin kanssa ohjelmoinut animaattori **Jon Bock** jatkaa: "CD-ROM tekee todellakin tuloaa. Kun vielä viime vuonna Sierra julkaisi vain kolme CD-peliä, tänä vuonna niitä ennakoidaan ilmestyvän kaikkiaan neljätoista."

Ongelmia on aiheuttanut myös kotien laitekannan muuttuminen. Sierra luopui viime vuonna Amiga-pelien kehittämisestä, ja ryhtyi opiskelemaan uusia laiteympäristöjä. Tällä hetkellä Sierra keskittyy suorituskykyisiin PC-yhteensopiviin sekä MacIntosheihin, Sega CD:hen ja 3DO-pelikonsoliin. Opiskelu näyttää kannattaneen: tänä vuonna Sierran ennustetaan julkistavan 34 uutta peliä, kun viime vuonna niitä ilmestyi vain 22.

Alkuvuodesta tilanne näyttää muutenkin helpottaneen. Esimerkiksi vuoden ensimmäisellä neljänneksellä Sierra tuotti jo yli kolme miljoonaa dollaria voittoa, kun tulos samaan aikaan viime vuonna oli noin neljä ja puoli miljoonaa heikompi.

Sierran osakkeiden arvo on viimeisen vuoden kuluessa noussut useilla sadoilla tuhansilla dollareilla. Ken ja Roberta Williams omistavat yhdessä edelleen liki 12 prosenttia Sierrasta ja ovat Sierran suurin yksittäinen omistaja. Ja King's Quest -fanit vielä ihmettelevät, miksei rouva Williams ole enää väsännyt pelejä entiseen tahtiin.

Jyrki J.J. Kasvi

The Official Coca-Cola® Charts

Virallinen Cokis-lista käynnistyy tässä numerossa lukijoitten äänestämällä kaikkien aikojen parhaitten pelien Top kympillä. Tarpeeksi monta kertaa listalla ollut peli siirtyy Klassikko-listalle, jonka tuotteita sitten voikin suositella kaikille pelaajille.

Joulukuun lehteen haluamme myös **toiveet joulupukille**. Kerro, minkä pelin haluaisit joululahjaksi ja miksi.

Osallistu joulukuun lehden listojen tekemiseen äänestämällä kaikkien aikojen parasta peliä ja/tai kertomalla joululahjatoiveesi pikaisesti jo **25.11.** mennessä osoitteella:

Pelit
Coca-Cola Charts
PL 64
00381 Helsinki.

Coca-Cola

Älä unohda omaa nimeäsi ja osoitettasi, sillä viisi ensimmäistä äänestäjää saa Cokis-paidan ja kaikkien äänestäjien kesken arvomme toiset viisi Coca-Cola T-paitaa!





Mitäkö pelaan ja miksi?

Indycar Racing
Formula 1 GB kesti 1,5 vuotta aktiivista pelaamista ja Indycarissa riittänee haastetta vähintään yhtä kauan. Ja sitten saankin jo ajokortin. Jukka Niiranen, Helsinki.

UFO: Enemy Unknown
Nukkumaan? Kesäyöt rattoisasti kului pois. Pekka Vainio, Pirkkiö.

Ray Poker
Mikähän siinäkin kiehtoo? Jussi Kulmala, Kankaanpää.

Mortal Kombat
Rentouttava peli. Kun tulee kotiin koulusta, saa kerrankin lyödä ja potkia opettajia (= muut pelaajat). Kissakuvan lähettäjä.

Rally
Auton kaatuessa kartanlukija parkaisee mukavasti. Jarno Siivola, Hirvas.

Theme Park CD-ROM
Parempaa kuin hattara. Johan Öhman, Tolkkinen.

Sensible Soccer V 1.1
Pakkopelireaktio käynnistyi "eräiden" kisojen ansiosta. Teemu Lehti, Forssa.

The Settlers
Hei! Kuka sanoi, että yöt ovat nukkumista varten? Janne Laukkanen, Eno.

Star Trek: Frontier
Kun muut loppuvat, se jatkuu. Henry Niveri, Vaasa.

NHL Hockey
Rangaistuksia, tappeluita ja verta kentälle! Jussi Kaasinen, Tampere.

Detroit
Tähän peliin ei kyllästy, vaikka onkin tappiolla. Jarno Ore, Raisio.

Liberation
Toimiva pelimaailma ja pelattavaa kyllä riittää... Liberation, not a game, it's a way of life. Juha Niemimäki, Haapavesi.

Police Quest 2
Oh! What a job (police working)! AAAAH!! Tero Väkeväinen, Joensuu.

Ultima 8 – Pagan
On se niin kivaa pelastaa Britannia ja maa! Kimmo Pajunen, Sulkava.

Banshee
Tuhovimma tulee tyydytettyä. Veli-Matti Varila, Vantaa.

Civilization
Tähän ei kyllästy ainakaan 6000 vuoteen! Timo Sievänen, Helsinki.

Wing Commander
Vielä on muutama tehtävä, joita en ole lentänyt... Timo Sievänen, Helsinki.

Dune 2: The Building of a Dynasty


Meinaa mennä vuorokaudenajat sekaisin... Taidanpa tästä lähteä dyynille... Mika Myllylä -kortin lähettänyt, Ylivieska.

World Rescue
Syömäänkö??!! Sukella limaläjääsi, örkki. Jari Vauhkonen, Maavesi.

Army VGA
Mitä ihmettä? Mikä tässä pelissä näin kiehtoo? Jari Vauhkonen, Maavesi.

SYSTEM SHOCK™

Ojasta virtuallikkoon

System Shock

Looking Glass Technologies/Origin /EA
PC
Minimi: 486/33, 4 Mt RAM, VGA
Äänituki: Adlib (Gold), Sound Blaster (Pro, 16), AWE32, GUS, General Midi, tuplatuki
Ohjaus: N, H, J
Kiintolevy: 27 Mt
Testattu: 486DX2/66, 8 Mt, SB & LAPC-1

Kuolleiden täyttämällä avaruusasemalla ottavat mittaa toisistaan kyberneettisesti tehostettu hakkeri ja seonnut tekoäly. Kamppailua käydään niin aseman käytävillä kuin kyberavaruudessakin, lähes ennennäkemättömän vapaassa kolmiulotteisessa ympäristössä. Originin System Shock tuo toimivan keinotodellisuuden taas askelta lähemmäksi.

Vuosi 2072: Hakkerin kädet tanssivat näppäimistöllä etsien turvallisuuskoodeja ja salasanoja avaruusasema Citadelin tietoverkkoon. Bingo! Systeemi avautuu kuin simpukka ja tiedostot ovat sinun. Hetken. Sitten soi hälytys, ovi potkitaan maahan ja Trioptiumin turvallisuusjoukot rahtaavat sinut Citadelille.

Saat yksinkertaiset vaihtoehdot: joko hakkeroit paikallisjohtajalle täyden pääsyn aseman tekoälyyn tai mätänet loppuikäsi vankilassa. "Yllättäen" ykkösvaihtoehto tuntuu paremmalta, varsinkin kun bonuksena on sotilastason neuraalilinkki. Homma hoituu ja toipuminen edistyy puoli vuotta kestävän parannusunen aikana.

Kun simmut aukeavat, ei niitä odotakaan visio kupista täynnä tuoretta kahvia, vaan näkymä taistelukentältä. Aseman käytävät ovat kuin tulitaistelun jäljiltä, lattiat ovat täynnä enemmän tai vähemmän kokonaisia ruumita ja käytäviä partioivat erilaiset mutantit ja kyborgit. Avaruusasema Citadel on seonneen tekoälyn, Shodanin, komennossa. Ja tekoäly ilman kohtalokkaita suunnitelmia koko ihmiskunnan varalle ei ole mikään kunnon tekoäly...



Enää eivät lähellekään tunkevat hirviöt kärsi turhasta pikselitaudista.

Vanhassa vara parempi

Vanha juoni on tällä kertaa parempi kuin interaktiivinen virtuaalipussillinen uusia, ja pelaaja kiskaistaan vuoteen 2072 vaivattomasti ja totaalisesti heti ensi sekunneilla. Käyntiin lähdettyään pelin juonenkuljetus ja vauhti ovat kuin parhaimmissa James Cameron -elokuvissa (niin kuin Piranha 2: Flying Killers. –nn).

Aina pelaajan tehtyä tyhjäksi Shodanin suunnitelman tämä keksii uuden, entistä kavalamman kierouden, joka jälleen uhkaa ihmiskunnan tulevaisuutta. Tämä reunalla eläminen tuo peliin todella päälletunkevan ilmapiirin, enkä sitten Ultima Underworldin olekaan kokenut näin niskakarvoja nostattavaa, reaalimaailman häivyttävää tunnelmaa. (Miten olisi Doom? –nn).

Kun painovoima pettää

System Shock surffaa komeasti nykyisellä virtuaalitodellisuusmuotiaallolla. Pelin Originille tehnyt Looking Glass on vastuussa myös Ultima Underworldeista, joiden peliympäristö oli lähempänä keinotodellisuutta kuin mikään ennen niitä tai niiden jälkeen. Silti System Shock onnistuu pistämään paremmaksi.

Pelaaja voi kävellä, juosta ja hyppiä, kiivetä tikkaita, katsella ylös ja alas ja heitellä esineitä, jotka kimmahtelevat täysin fysiikan lakien mukaan. Pikanttina yksityiskohtana jopa hirviöiden ampumia/heittämiä projektiilejä voi ampua syrjään.

Paitsi mukavana myös käytännöllisenä uutuutena pelihahmo ei ole tuomittu pelkästään seisomaan selkä suorana ja katse teräksisenä, vaan hän voi myös kyykistyä tai heittäytyä rähmälleen maahan, joita taitoja tarvitaan muun muassa matalissa huoltoputkistoissa ryömimiseen. Ja kaiken tämän lisäksi hän voi nojailla oikealle tai vasemmalle, esimerkiksi ampuakseen nurkan takaa piilossa odottavaa vartijarobottia. Pitemmällä seikkailussa pääsee vielä lentämään ja skeittailemaan seinillä.

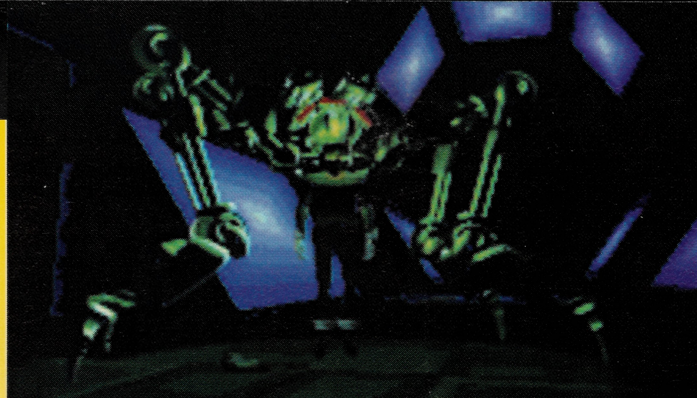
Toimintojen määrästä huolimatta liikkuminen sujuu kätevästi niin näppiksellä kuin hiirelläkin, ja aseella voi hosua mihin kohtaan ruutua tahansa vain hiiren oikeaa nappia painamalla. Maastoutumiset ja kurkistelut muuttuvat pian kuudenneksi aistiksi.

Inventaariot sun muut on sijoitettu ruudun alalaitaan kolmelle pikkunäytölle, joihin voi valita haluamaansa dataa, kuten automaattikartan, maalintunnistusjärjestelmän, sähköpostiliittymän ja muut pelaamisen kannalta oleelliset asiat. Tarpeen ja näkyvyyden vaatiessa ruudun saa riisuttua näistä lisäkkeistä.

Minä, kyborgi

Osumapisteiden asemesta pelihahmolla on vain kolme mitattavaa ominaisuutta: terveys, energia ja väsymys. Näistä kaksi ensimmäistä ovat ne tärkeät, ja vaikka peli kulkee, niin esimerkiksi terveysmaksimia ei tipu lisää. Koska pelihahmo on kyborgi, kokemuspistepohjaisen kykykohennuksen asemesta hän kerääkin Citadelin synkiltä käytäviltä mukaansa erilaisia uusia ominaisuuksia antavia kohennuksia. Valikoimasta löytyy muun muassa infrapunanäkö, autokartoitin, kohteen ilmaisin, lentoraketit ja liikkeitä tehostava boosteri, joka muistuttaa enemmän kuin vähän Back to the Futuren liitolautaa.

Kaikki osat ovat enemmän tai vähemmän tarpeellisia, ja niistä on useampia eri versioita, mutta kaikki syövät kallisarvoista energiaa päällä ollessaan. Energia onkin tavallaan System Shockin manaa, sillä osat antavat sankarille lähes taianomaisia lisäominaisuuksia. Onneksi lähes joka tasolta löytyy energiantankkausasemia, eikä ensiapupakettejakaan ole liian harvassa.





Retinaskanneri ei välitä onko silmä kiinni elävässä päässä eli ei.

Luotien halkoessa ilmaa yhteen mutanteista iskee tappava migreenikohtaus.



Ovea lukossa pitävät piirit on ohitettu ja tie on vapaa.



Joiltakin tasoilta löytyy automaattisia kirurgipöytiä, jotka auttavat vammojen paikkailussa.

Ah aseita!

Alun lyijyputkella ei pitkälle pärjätä, joten parempia aseita onkin tarjolla kiitettävästi. Suurin osa on tavallisia luoteja ampuvia aseita, mutta niistäkin löytyy mukavia yksityiskohtia, kuten teflon-päällysteisiä panssariluoteja ja onttokärkisiä luoteja tehopysäytykseen. Oma suosikkini on pieni konepistooli, jonka rekyylin todella huomaa kuvan liikkeestä.

Energia-aseet repivät käyttövoimansa yleensä pelaajan akusta, ja niiden tehoa voi portaattomasti säätää. Mitä korkeampi teho, sen nopeammin pyssyn lämpötila nousee, kunnes se lakkaa hetkeksi toimimasta. Kranaattejakin on mukana iso liuta sirpaleesta aikasytyttimellä varustettuun malliin ja maamiinoihin asti. Kranaattien heittelyn opettelu on taito, jonka omaksuminen maksaa monta henkeä, mutta kun ne lentävät sinne minne haluaa, kaikki on anteeksi annettu.

Kaikkea kommunikointia ei tietysti terästetä luodeilla. Elävien ihmisten kanssa keskustelu on korvattu lattialta löytyvillä viestitallennuksilla ja pelaajalle saapuvilla viesteillä. Näistä löytyy usein tärkeitä tietoja, kuten yhdistelmälukon koodi tai ohjei-


Mutanttivihannes höyrystyy blasterin osumasta.


Kätevä apuruutu kertoo näppäimien toiminnat.


Sähköpostia toisilta hengissä olevilta. Näyttää olevan pahasti myöhässä...

Entinen paikallisjohtaja uhkuu tuhovoimaansa. Toisin taitaa käydä.

ta etenemisestä. Idea toimii kuin unelma, eikä jätä kaipaamaan "oikeaa" keskustelukumppania. Mikään ei tehosta tunnelmaa paremmin kuin äkillinen hätäviesti toiselta asemalta hengissä viruvalta ihmiseltä.

Aika ajoin sankari joutuu vierailemaan kyberavaruudessa, jossa hän taistelee ohjelmillaan vihollisen puolustuksia vastaan, keräilee tietoa ja availee lukkoja. Kyberavaruus on System Shockissa vaikeasti hahmotettava vektoriviidakko, jossa pelaaja kelluu ja "lentelee". Siellä sitten kelluu dataa, ohjelmistoja, miinoja ja lukkoja, joiden keräys tai aktivointi tapahtuu törmäämällä. Muutamassa tapauksessa peliin saadaan todellista dekkerimeininkiä nettijuoksuineen ja muine lisukkeineen, mutta yleensä kyberavaruus jää valitettavan tyhjäksi. Onneksi virtuaalivierailut ovat melko lyhyitä eikä niitä ole liikaa.

Ongelmatasokin on juuri sopiva, eli peli soljuu ilman suurempia pysähdyksiä päätökseensä. Joskus sankari joutuu ohittamaan lukkoja ja katkaisimia sähköpaneelin kautta. Tällöin esiin ponnahtaa pieni puzzle-peli, jonka ratkettua piiri jälleen toimii. Mainioita keksintöjä ovat logiikkaluotaimet, jotka ratkaisevat puzzlen automaattisesti, ja Nero-patchit, joilla puzzle helpottuu.

Koko pelin saa muuten muutettua täysin omia kykyjä vastaavaksi: niin taistelulle, juonelle, kyberavaruudelle kuin puzzleille on jokaiselle valittavissa oma vaikeustasonsa.

Todellisuuspakoilua

Looking Glassin taiteilijat ovat luoneet peliin ihailtavan kyberpunk-fiiliksen. Citadelin käytävät ovat synkkiä ja taistelun jäljet ilmeisiä. Valoefektit ovat omaa luokkaansa, sillä jopa plasma-ammuksesta hohtava valo on otettu huomioon. Tärkeimpänä graafisena kohennuksena täytyy kuitenkin pitää sitä, että System Shockin toimintaruutu laajenee halutessa koko näytön kokoiseksi. Hyvästi pikku ikkunat!

Graafisesti vakuuttavinta on kuitenkin se, että ylös ja alas katseltaessa linjat pysyvät suorina ja kauniina. Detaljitason alentaminen yksinkertaistaakin seinien suoruuteen käytettyä laskukaavaa sekä huonontaa valoefektien luonnollisuutta. Viholliset ovat myös tyylikkäästi toteutettuja ja runsaasti animoituja. Ruumiitkin jäävät röttköttämään lattialle loppupelin ajaksi.

Nopeutensa puolesta peli on täydellä ruudulla pelattaessa riittävä ainakin 486/66:ssa. Auraalinen puoli ei jää paljoa jälkeen kuvallisesta, vaikkakin musat yltävät huippuarvosanoille vasta lopputasoilla. Musiikki kuitenkin sopii muuhun peliin kuin nyrkki silmään täydentäen kokonaisuutta kauniisti. Efekteistä ei ole puutetta, ja lähes kaikkeen toimintaan liittyykin oma tehostesarjansa, erityisesti aseiden äänet ovat mukavan jämäköitä.

Vertailut Doomiin muuten ovat täysin turhia, System Shock ei kuulu samaan genreen.

System Shock on ehdottomasti yksi parhaista koskaan pelaamistani peleistä. Tunnelma ja "siellä" olemisen tunne ovat aivan omaa luokkaansa, eivätkä lähimmät kilpailijat mahdu edes samaan galaksiin. Ainoastaan pelin loppu osoittautui pettymykseksi, sillä Shodanin deletoiminen kyberavaruudessa oli harvinaisen eleetön ja helppo homma. Tätä kauneusvirhettä lukuun ottamatta System Shock on yksinkertaisesti taivaallinen. Hanki se. Heti.

Tapio Salminen

Todellisuuspakoista

System Shockia ei voi pahemmin haukkua: avaruusasema Citadel alkaa hyvin pian tuntua olemassa olevalta paikalta, ja sankarin vapaus liikkua siellä sen kun kohentaa kunnon todellisuuspakoista pelisessiota. Kyberavaruus ei ole kovin onnistunut, mutta muuten peli on mainio sekoitus toimintaa, taktiikkaa ja tuumailua.

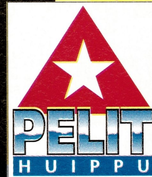
Salmisen kanssa olen eri mieltä vain äänipuolesta. Musiikki koostuu lyhyistä pätkistä ja ärsyttää nopeasti, ja efektejä saisi olla paljon enemmän. Doomin tehokkaasta äänenkäytöstä ollaan vielä kaukana.

System Shock on myös raskas koneelle: ISA-väyläinen 486/50:ni köhii. Detaljitasolla ei näytä olevan sen suurempaa vaikutusta, eli prosessoriteho riittää mutta näyttökortti on pullonkaula. Onneksi Shock pyörii vielä pelattavalla nopeudella, vaikkei pehmeydestä voi puhuakaan.

Testatussa versiossa (v.F1.5S) on ilmeisesti vielä bugeja, varsinkin hissit tuntuvat olevan kaatumiselle herkkää aluetta.

Nnirvi

92



Toteutus

Hahmon liikkuminen ja ympäristön henkeäsalpaava toteutus luovat kokonaan uuden käsitteen kolmiulotteisille roolipeleille.

Kynnys

Nopeat refleksit ja valpas mieli.

Yhteenveto

Uskomaton tunnelma ja realistinen pelimaailma kietovat pelaajan täysin pauloihinsa, eivätkä hellitä ennen loppudemon ilmestymistä ruutuun. Mutta unihan onkin korvike kunnon todellisuuspakopeleille...

Rooli/seikkailu/toiminta



Kuilun pohjalla

Delta-V

Bethesda Softworks/U.S. Gold

PC
Minimi: 386/33, 4 Mt RAM
Äänituki: Aria, Ensoniq, Sound Blaster, Roland, GM, GUS
Ohjaus: H, N, J, FCS
Kiintolevy: 17 Mt (25 Mt installointiin)
Testattu: 486/50, SB-16 & GenMidi

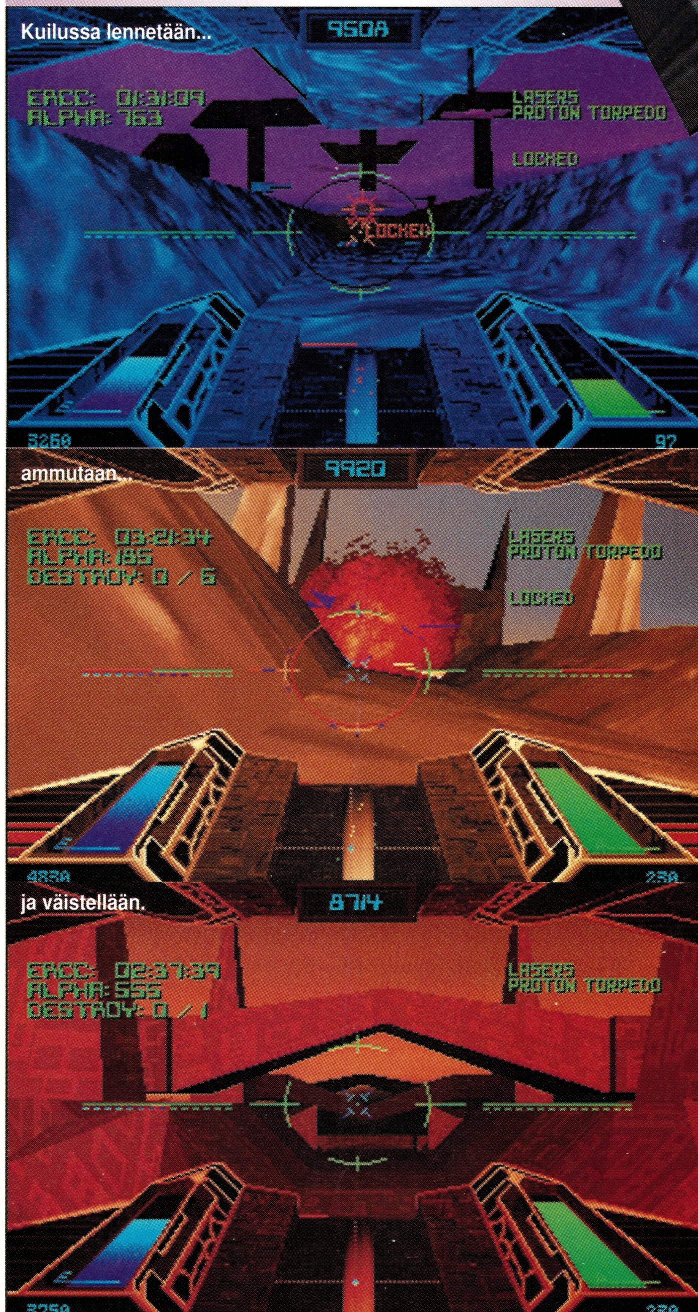


Siinä missä yksinkertaiset ammuskelupelit ennen pärjäsivät yksinkertaisella taustajuonella, niihin täytyy nyt väsätä melkein romaani. Varsinkin Delta-V:ssa olisi käytettävissä ollut aika kannattanut panostaa itse peliin.

Delta-V:n poikkeuksellisen keinotekoinen tausta kertoo pelaajan olevan Netrunner, virtuaalialuksella keinotodellisuudessa datakanjonia porhaltava hakkeritaistelija, joka murtaa suuryritysten tietokantojen suojauksia ja semmoista muuta ajankohtaista kivaa. Rehellisempi taustatarina olisi se, että pelaaja on esteitä täynnä olevassa kuilussa huimaa vauhtia kiitävä tiiliskivi, joka enemmän tuurin kuin taidon varassa tiputtelee edessään lentäviä vihollisia ja yrittää ennustaa mihin päin rata seuraavaksi kääntyy.

Peli kulkee näin: kiidetään hurjaa vauhtia. Takaapäin sujahtaa tuulilasin eteen aluksia, joihin voi yrittää osua ennen kuin ne kuolevat itse törmäämäällä esteisiin. Osumista vaikeuttaa jäykkä joystick-ohjaus, jossa kampea saa vääntää paljon ennen kuin peli tajuaa, että pelaaja haluaa liikkua. Koska vauhtia on hirveästi, mutta tapahtumahorisontti on lähellä, tuuri ennemmin tai myöhemmin loppuu ja pelaaja kimmahtaa takaisinpäin esteeseen osuessaan. Jäykästä ohjauksesta johtuen saattaa tarvita useammankin yrityksen, ennen kuin esteen ohi vihdoinkin pääsee.

Joskus radalla voi olla erikoistuhottavaa, ja olenpa jopa löytänyt lisäenergiaa ja -panssarointia. Voiko tällaista vaihtelua enää pieni ihmismieli käsittääkään! Miljoonan vuoden jälkeen taso loppuu, ja jos jaksaa vielä pelata toisia samanlaisia ratoja, sinnikkyys palkitaan paremmilla aseilla ja muulla sellaisella. Ja väripalettikin vaihtuu!



Kuilussa lennetään...
ammutaan...
ja väistellään.

Ainoa kerta, jolloin pelaajan tunnetasoissa on havaittavissa vaihtelua, ovat valikot. Valintanappuloita painettaessa voi nauttia muutaman sekunnin ajan graafisista sähköilmiötehosteista ja niitä myötäilevistä ääniefekteistä, mikä onnistuu luomaan peliin lisä-ärsytystä.

Kaikki tämä vie vain vaatimattomat 17 megatavua. Mitenkähän ihan vastaavia, joskin totetukseltaan hivenen vaatimattomampia virityksiä aikoinaan saatiin kuusnelosen kuudenkymmenenneljän kilon muistiavaruuteen?

Vihollisalukset ovat tylsän näköisiä, mutta muuten Delta-V:n pinnoitettu vektorigrafiikka on ihan kivan näköistä ja liikkuukin ripeästi. Mutta vaikka grafiikka onkin kolmiulotteista itse peli on niin pirun yksiulotteinen ja yksinkertaisesti tylsä. Se kai yrittää olla jonkinnäköinen ammuskelupeli, mutta melkein pelaisin mieluummin Microcosmiakin.

Bethesdan pitäisi alkaa pikku hiljaa tajuta, että hyvä peli ei perustu pelkästään näyttävään grafiikkaan ja loistavaan ääneen, vaan jostain pitäisi löytyä hyvä peli-ideakin, sen onnistuneesta toteutuksesta puhumattakaan. Sitten Terminator: 2029:n tämä vanha perustotuus näyttää täysin unohtuneen.

Nnirvi

Toteutus
Grafiikka on ihan hyvää, samoin äänet, mutta muuten ei kehuttavaa löydy.

Kynnys
Ainakaan julkaisukynnyksestä ei voi puhua.

Yhteenveto
Kun roippeet riisuu, jäljelle jää ankea kuilussalentelypeli epätyydyttävällä ammuskelulla.

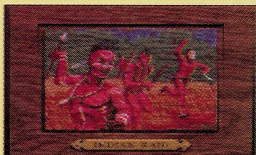
Ammuskelu

60

Colonization

MicroProse
PC
Minimi: 386/16, VGA, 1 Mt RAM
Äänituki: AdLib, SB (Pro), PAS (16), Covox SM, Gold SS, Roland MT32/LAPC, General MIDI
Ohjaus: N, H
Kiintolevy: 4,8 Mt
Testattu: 486DX2/66, SB Pro, SFX1000 GM





Valta kansalle!

●● Jos parin kuukauden kuluttua tutkitaan, kuinka hyvin suomalaiset tuntevat Yhdysvaltojen historiaa, saattavat tutkijat törmätä outoon ilmiöön: tietokonepelaajat painivat omassa sarjassaan kaukana muiden yläpuolella. Syy siihen on Colonization.

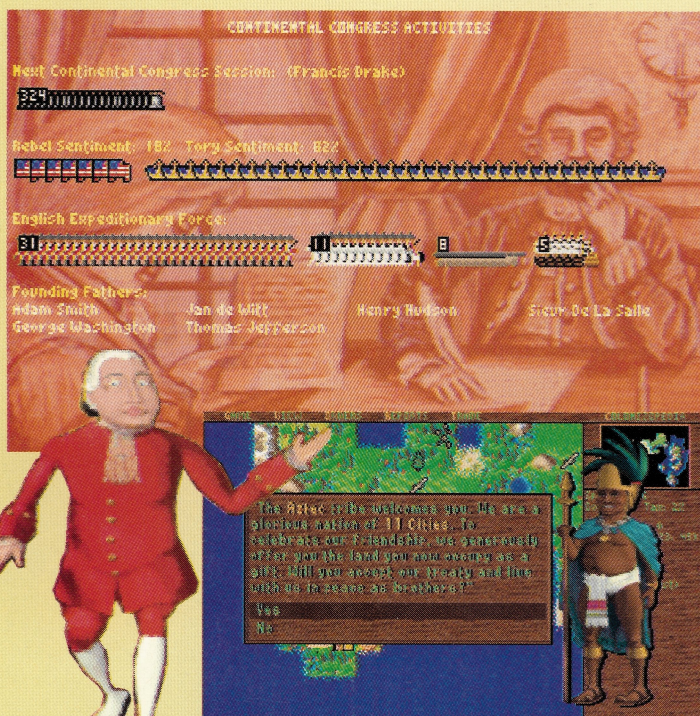
Elävä legenda Sid Meier on jälleen elämää suurempien asioiden äärellä. Edellinen peli Civilization käsitteli vaatimattomasti maailmanhistoriaa kokonaisuudessaan. Suosio oli sitä luokkaa, että monella peli on edelleen aktiivikäytössä, joten odotukset Colonizationista olivat huikeat.

Siksipä Colonization saattaa aiheeltaan ainakin eurooppalaisesta näkökulmasta olla pienoinen pettymys. Perusidea on hyvin samanlainen kuin Civilizationissa, mutta mittakaava on hieman vaatimattomampi ja peli ankkuroituu vankasti Amerikan varhaishistoriaan.

Siirtolaisesta patriootiksi

Eletään 1500-luvulla. Kolumbus on juuri tehnyt historiallisen löytönsä ja Eurooppa on kiivaasti janoamassa uuden mantereen rikkauksia. Silloiset suurvallat Espanja, Ranska, Englanti ja Hollanti varustavat kilpaa retkikuntia merten taakse. Uusi manner pitäisi miehittää ja perustaa sinne siirtokuntia hyödyntämään luonnonvaroja kunnian, kruunun ja kirkon puolesta. Uskonnollisesta sorrosta johtuen Englannista lähtee helposti siirtolaisia, kun taas espanjalaiset saavat parhaiten rahaa alkuasukkaita sortaessaan.

Matkaanlähdön hetkellä ei pelaajalla ole kuin yksi laiva, pieni joukko siirtolaisia ja vastassa suuri tuntematon, etenkin jos historiallisen Amerikan asemasta on valittu satunnainen Uusi Manner. Mantereen löydyttyä perustetaan ensimmäinen siirtokunta ja yhtäkkiä kaikki näyttääkin turvallisen tutulta.







Yhtymäkohtia Civilizationiin on hätkähdyttävän paljon: kaupunkien kehittäminen, tuntemattoman maan tutkiminen, tekniikan kehittely, diplomatia ja kaupankäynti on toteutettu pitkälle tuttuun tapaan. Kaikki tapahtuu tosin suppeammin, mutta samalla tarkemmin.

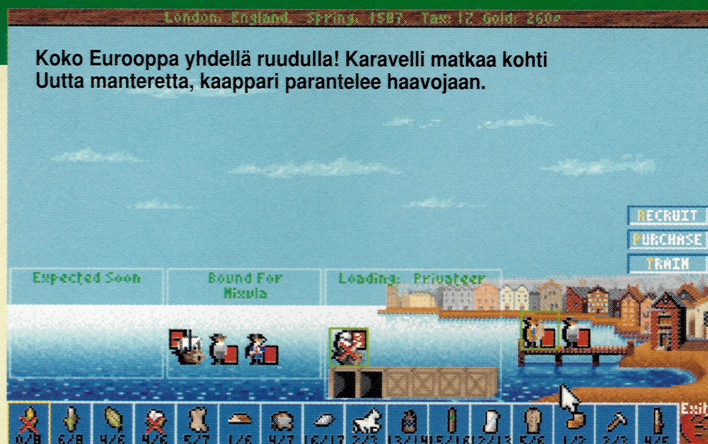
Kansakunnan synty

Aluksi perustetaan ensimmäinen sillanpääasema, josta aletaan tutkia uutta maailmaa. Tarkoitus olisi hyödyntää luonnonvaroja, kansoittaa maa ja kasvattaa elintilaa. Kuten Civilizationissa, myös Colonizationissa osa maasta sisältää bonuksia: runsaasti riistaa, erinomaista tupakanviljelysmaata, hopeaa, hyviä malmiesiintymiä ja muita elämän perustarpeita.

Ensimmäisessä siirtokunnassa ei ole kuin kaupungintalo, rommitislaamo, tupakankuivaamo, kutojantalo, nahkurinverstas, puusepänverstas ja sepänpaja. Siispä siirtolaiset puuta hakkaamaan ja ruokaa viljelemään, ja ahkera puuseppä alkaa laajentaa kaupunkia.

Väestö työnnetään kaupungin ympäristöön viljelemään ruokaa, tupakkia ja puuvillaa, metsästämään, kaivamaan malmia ja kaikkea muuta pientä askaretta, mitä siirtokunta nyt tarvitseekaan. Työkaluilla varustetut pioneerijoukot kyntävät peltoja, raivaavat metsää ja rakentavat teitä.

Alussa vaaditaan ahkeraa reissailua emämaan ja siirtokunnan välillä. Emämaan tärkein tuote on siirtolaiset, ja ennen kuin tuotantokoneisto on käynnissä, täytyy sieltä noutaa pikaisesti

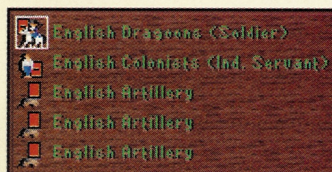


Koko Eurooppa yhdellä ruudulla! Karavelli matkaa kohti Uutta manteretta, kaappari parantelee haavojaan.

Hinnat vaihtelevat kysynnän ja tarjonnan lakien mukaan. Erikoisen nopeasti nousee muskettien hinta, 5 kultarahaa kappale on vielä melkein ilmaista.



Uljas Nicotown, Englannin helmi, on ranskalaisten joukkojen jatkuvan häirinnän kohteena. Siksipä kaupungista pitääkin löytyä kättä pitempää.



tarvittavia tavaroita, kuten musketteja.

Siinä missä Civilizationissa menestyminen perustui keksintöihin ja niiden hyödyntämiseen, on nyt pääosassa luonnonvarojen hyödyntäminen ja taloudellinen itsenäisyys. Lähes ehtymättömistä raaka-aineista pitäisi jalostaa tavaraa, josta saatavalla rahalla Euroopasta hankitaan uutta porukkaa ja varusteita. Kaupankäynnin myötä pienistä siirtokunnista voi kasvattaa kaupunkeja. Pelkkä oravannahkojen rahtaaminen ei lyö leiville, vaan markkinat toimivat kuten oikeastikin, eli ylitarjonta tiputtaa hintoja ja päinvastoin.

Kauppaa voi käydä intiaanienkin kanssa, mutta muiden eurooppalaisten kanssa se onnistuu vasta kun oikea henkilö on valittu kongressiin.

Suo, kuokka ja John

Pelaajan työ siirtokunnissa perustuu tuotannonohjauksen lisäksi siirtolaisten koulutukseen. Kaikki siirtolaiset osaavat kaikkea, mutta on suuri ero, tislaako rommia entinen rikollinen vaiko mestaritislari. Siirtolaisia saa koulutettua joko ystävällisten alkuasukkaiden luona tai rakentamalla oppilaitoksia, joissa ammattitaitoiset siirtolaiset voivat opettaa märkäkorvia.

Kirkollakin on oma merkityksensä kehityksessä, sillä suuri osa siirtolaisista lähti alun perin matkaan Euroopan ahtaiden uskonnollisten olojen takia. Pelissä tämä simuloidaan sillä, että uudessa maailmassa perustetaan kirkkoja, joiden luoma uskonnonvapaus houkuttelee lisää siirtolaisia. Intiaaninpakanat saadaan käännytettyä lähetyssaarnaajilla, ja tuoreet kristityt liittyvät siirtokuntien riveihin.

Tanssii susien kanssa, sotii muiden kanssa

Varojen, ihmisten ja asutusten kehittyessä pitäisi vähitellen päästä mahdollisimman omavaraiseksi. Määränpää on saavutettavissa joko rauhanomaisesti tai raakaan voimaan luottaen: alkuperäiskansoja voi joko riistää tai hyvässä sovussa käydä kauppaa toinen toisiaan opettaen ja kehittäen. Intiaanit eivät katso hyvällä sitä, että heidän elintilansa kutistuu ja metsästysmaat muuttuvat pelloiksi tai kaivoksiksi. Asiat voi hoitaa joko sotimalla tai antamalla intiaaneille osansa kehityksestä käymällä vaihtokauppaa ja perustamalla lähetysasemia. Myös lahjonta on tehokas keino viilentää kuumia tunteita.

Muut eurooppalaiset ovat vallanhimossaan häikäilemättömiä, joten heihin pitää suhtautua vähintään epäluuloisesti. Sehän ei ole suomalaiselle vaikeaa.

Jossain vaiheessa sodat tai vähintään kärhämät riehuvat pitkin Uutta Mannerta, kun kansakunnat taistelevat elintilastaan. Sodankäynnille on annettu pelissä vain sivurooli, ja erilaisia yksiköitä ei ole kuin jalkaväki, ratsuväki, tykistö ja laivat. Itse asiassa asiat hoituvat paremmin, jos osaa elää rauhassa naapureiden kanssa, ainoastaan vallankumouksen yhteydessä on pakko tarttua aseisiin entisiä isäntiä vastaan. Taistelu sujuu varsin identtisesti Civilization-tyyliin maasto- ja veteraanibonuksineen.

Intiaaneja voi yrittää saada puolelleen ja taistelemaan kilpailevia siirtokuntia vastaan. Vastaavasti kilpailijoiden kaupankäyntiä voi vaikeuttaa värväämällä kaappareita (valtakirjalla varustettuja merirosvoja) ryöstöretkille, ilman että vastapuoli tietää kuka on todellinen hyötyjä. Vahva laivasto on muutenkin elintärkeä kaupankäynnin ja kuljetuksen kannalta, meriteiden herruus kun antaa mahdollisuuden säädellä kauppahintoja ja pitää kilpailijoiden siirtolaiset kotisatamissa.



Siirtokuntaruuduissa hallitaan yksittäisiä kaupunkeja. Ammatinvaihto sujuu joko raahaamalla siirtolainen haluttuun paikkaan tai valitsemalla pitkästä ammattivalikosta.

Kaupunki on valjastettu sotateollisuuteen. Musketteja pykätään, hevosia kasvatetaan, pappi houkuttelee siirtolaisia ja poliitikot puhaltavat itsenäisyyshenkeä.

Kaupungin asukkaat ja osa tuotannosta.

Varastoissa on vielä yhtä sun toista.

Koko kaupungin ympärys on valjastettu ruoan tuotantoon, ja silti se riittää hädintuskin. Lisää maata saa käyttöön vasta kun asukkaita tulee tarpeeksi.

Laiva odottaa satamassa. Vankkurikaravaaneilla käydään kauppaa maalla sijaitsevien kohteiden kanssa.

Loput kaupungin tuotannosta.

Rahalla saa nopeutettua rakentelua.



Eroon Euroopasta

Vanhan mantereen isäntiä kiinnostaa Amerikassa vain sen hyöty rahana ja luonnonvaroina. Siirtolaisten omavaraisuuden ja elintason kasvaessa alkaa kasvaa myös halu päästä eroon kruunusta, varsinkin kun sillä on ikävä tapa korottaa veroja (jotka ovat tyyppiä alv). Siirrytään pelin viimeiseen vaiheeseen: itsenäiseksi julistautumiseen.

Jokaisessa siirtokunnassa ihmiset jakautuvat kruunun tai itsenäisyyden kannattajiin. Oman onnensa seppä tekee töitä lujemmin, joten vahva itsenäisyysliike tuo mukanaan bonuksia tuotantoon, kasvuvauhtiin ja taisteluhalukkuuteen. Voimakas separatismi houkuttelee mukaansa historiallisia merkkihenkilöitä kuten Washingtonin, Jeffersonin tai Bolivarin. Jokaisella on yksilöllinen kykynsä toimia uuden valtion kätilöinä, ja he vastaavat tavallaan Civilizationin Wonders of The Worldeja. Paul Revere esimerkiksi saa hyökkäyksen uhatessa siirtolaiset tarttumaan automaattisesti musketteihin (jos niitä on).

Itsenäisyyden voi saavuttaa vasta kun yli puolet asukkaista on irtautumisen kannalla, mihin tarvitaan sekä lehdistön että poliitikkojen propagointia. Kruunu ei kuitenkaan röyhkeää itsenäiseksi julistautumista katso hyvällä, joten edessä on vallankumous ja sota. Kapinallisten taltuttamiseksi kruunu lähettää matkaan pelottavan voimakkaan joukon sotalaivoja, tykistöä ja sotilaita. Itsenäisyyden tiellä viimeinen kiirastuli on tämän sotajoukon tuhoaminen. Mitä nopeammin uusi valtio on syntynyt, sitä enemmän pisteitä ja kunniaa on jaossa.

Jolleivat siirtokunnat julistaudu itsenäiseksi, päättyy peli vuonna 1800, vallankumouksella jatkoaikaa heruu 50 vuotta.

Sievisteltyä historiaa

Jo pelin aihe kertoo, että Colonization on suunnattu pääasiassa jenkkimarkkinoille. Ilmeisesti tapa, jolla Amerikka valloitettiin on edelleen arka paikka: miksi muuten historiallisesti oleelliset asiat, kuten orjakauppa Afrikasta tai Amerikan alkuperäiskansojen lähes totaalinen tuhoaminen on sivuutettu?

Orjia ei pelissä ole lainkaan ja intiaanitkin on kuvattu kivoina ja joviaaleina velikultina, jotka pysyvät tyytyväisinä kun hieman vilauttaa ristiä tai tulilientä. Kuitenkin Amerikan historia on raakuudessaan verrannollinen Hitlerin tai Stalinin hirmutekoihin. Jos kerran käsittelyssä pyritään historiallisuuteen, olisi parempi olla rehellinen myös näissä asioissa.

Pientä piperrystä

Ulkoasultaan peli on lähes identtinen Civilizationin kanssa. Toteutus ei varsinaisesti hivele silmiä, mutta on kuitenkin selkeää. Tosin tässäkin maistuu kaunistelu, koska ainakaan minusta sarjakuvamaisen hassu tyyli ei oikein sovi aiheeseen. Lisäksi tarkkuudeltaan karkea VGA-grafiikka ei tyydytä. Olisi aivan hyvin voitu käyttää edes tarkkuutta 640x480, sillä nopeaa toimintaa tai animaatiota pelissä ei ole. Nyt kartalla liikkuminen tuntuu ahtaalta, koska alueesta näkee vain pienen osan kerralla ja kokonaisuutta on vaikea hahmottaa.

Ääniefektien ja erityisesti musiikin valinnassa on onneksi jaksettu nähdä vaivaa: laivan uppoamista seuraa pulputus ja intiaanit kiljuvat hurjasti hyökätessään. Musiikki on valtava repertuaari ajan hengen mukaisia ralleja aina pelitilanteen mukaan sovitettuna. Ratsuväen hyökkäystä säestävät marssit tinapilleineen ja pärinärumpuineen ja vastaavasti intiaanien touhut tunnistaa heti musiikin tunnelmasta. Suurin osa kappaleista kuulostaa vanhalta kansanmusiikilta, jossa viuluja, haitareita ja muita perinteisiä soittimia on käytetty poikkeuksellisen tyylikkäästi ainakin General MIDI -korteilla.

Jonkun verran pikku bugeja peliin on jäänyt, mutta sehän on nykyään enemmän sääntö kuin poikkeus, ja bugit eivät onneksi vaaranna pelaamista. Pelin saa tallentumaan automaattisesti joka vuorolla, joten kaatuminen ei aiheuta pahaa takapakkia.

Jos historiallisten faktojen kaunistelu ja osittainen unohtaminen ei häiritse, Colonization on ansiokas jatkaja Railroad Tycoonin ja Civilizationin perinteille. Molemmista on napsittu niiden hyviä puolia ja Colonizationista tehty ikään kuin niiden ristisiitos hieman suppeammalla aihepiirillä.

Erityisesti Colonization kiinnostaa varmasti niitä, jotka haluavat strategiapeliltä jotain muutakin kuin pelkkää sotimista ja tällä kertaahan tärkeimmät asiat ovat kaupankäynti, voimavarojen hallinta ja diplomatia.

Colonization kuuluu ehdottomasti sarjaan niitä pelejä, joiden kanssa kuluu aika yötä myöten ja joiden pariin jaksaa palata yhä uudestaan, joskaan ihan Civilizationin kaltaista kulttipeliä tästä ei silti taida tulla. Etukäteen pahasti epäilytti, mutta ei Sid Meier tälläkään kertaa petä ystäviään.

Kaj Laaksonen



Velho mieheksi

Sid Meier on aika velho, ei muuta voi sanoa. Niinkin potentiaalisesti kuivasta aiheesta kuin Amerikan asuttamisesta hän on saanut vakavaa kestopelailua aiheuttavan pelin, jonka pikkujippoja ei voi kuin ihailla.

Nnirvi

90

Toteutus

Siistin asiallinen ulkoasu, tosin humoristisuus ei välttämättä sovi pelin sisältöön. Efektit ja musiikki ovat mainioita. Käyttöliittymä on selkeä ja helppo oppia.

Kynnys

Ohjekirja on onneksi mielenkiintoinen, sillä sen lukeminen on tarpeen kaikkien vivahteiden ymmärtämiseksi. Perusasiat löytyvät myös pelin omasta apusysteemistä.

Yhteenveto

Historiallinen strategiapeli, jossa sodankäynti on sivuosassa. Pelattavuus säilyy taatusti pitkään.

Strategia



90

Malmikiitäjä



Lode Runner

Sierra

PC Windows, (DOS tulossa)
Minimi: 386/16, 4 Mt, Windows 3.1
Äänituki: Kaikki Windows-yhteensopivat äänikortit.
Ohjaus: J, H, N
Kiintolevy: 11 Mt
Testattu: 486/33, 8 Mt, SB Pro, Windows 3.1





Lode Runner on piristävä poikkeus Sierran pelitarjonnassa. Kyseessä ei tällä kertaa ole messevägrafiikkaista seikkailua, vaan puzzlen aineksilla höystettyä täysipainoista toimintaa. Vanhemmat pelimiehet muistavat Lode Runnerin jo kuusnelosesta.

Pahat munkit ovat varastaneet kaiken kullan Lode Runnerin kotimaasta ja koska vedessä kylpeminen sopii vain köyhille, lähtee herra Runner keräämään aarteita takaisin. Sankari kun on, hän tietysti jakaa kaikki löytämänsä rikkaudet takaisin kansalleen (jo vain).

Kaksiulotteinen malmijahti

Lode Runner on puzzlepelin ja tasohyppelyn sekoitus. Herra Runner juoksee ympäri kaksiulotteisia tasoja ja keräilee sinne tänne ripoteltuja kultapaloja. Kun kaikki palat on kerätty, aukeaa portti seuraavaan maailmaan.

Loden tehtävää vaikeuttavat arvoesineet alunperin kähmineet hullut munkit. Lähes kaikissa ruuduissa Lodea jahtaa kolme Punakaapujen veljeskunnan pimeää seuraajaa, jotka palavat halusta päästä laulamaan kiitäjämme muistovirttä.

Munkeista ei pääse eroon ampumalla, vaan heitä kuopataan. Lode voi nimittäin kaivaa maaperään reikiä sädeaseellaan. Kun maa kasvaa hetken kuluttua takaisin, se ken silloin seisoo kuopassa puree kirjaimellisesti multaa. Ikävä kyllä hirviöt jälleensyntyvät hetken kuluttua.

Normaalin takaisinkasvavan maaperän lisäksi tasoilla on myös kivenkovaa graniittia, jota ei voi kaivaa tai räjäyttää. Hyvin ilkeä maatyyppi on suo, joka hidastaa merkittävästi siinä kävelevän liikkeitä.

Kuoppien kaivamisen lisäksi Lode voi tuhota munkkeja kentistä löytyvillä apuvälineillä. Työkaluarsenaaliin kuuluvat pommien lisäksi kaivostyöläisen perustyövälineet, niin hakut kuin piikkauskoneetkin. Tavaravalikoima on riittävän suuri pitääkseen mielenkiintoa yllä, vaikka voisi niitä kamoja vähän anteliaamminkin jaella.

Munkkien ikäviin taipumuksiin kuuluu myös kleptomania. Mokomat ottavat aina silloin tällöin mukaansa ruudulla majailevaa kultaa ja kuljettavat lohkareita ties minne. Joskus on pakko käyttää munkkeja hyväkseen antamalla niiden kuljettaa muuten luoksepääsemättömistä paikoista kultaa Lodelle. Sääli, että hirviövalikoima rajoittuu vain munkkeihin, sillä erilaiset hirviöt olisivat tuoneet enemmän syvyyttä.

Loden matkaa helpottavat maastosta löytyvät kamat. Köysien varassa pääsee matkaamaan halki ilman ja tikkaita pitkin taival taittuu myös vertikaalisesti. Maan sisällä voi olla kätkettyjä esineitä ja varsin ikävä yllätys onkin pommivaraston löytyminen juuri sen pienen kukkulannypyn alta, jota "halusi vain hieman madaltaa..."

Syksyn ilopilleri

Lode Runner on kivaa pelattavaa. Pikku-ukon ohjaaminen maanalaisessa labyrintissä on jotenkin onnistuttu tekemään niin lumoavaksi toiminnaksi, että kultaa tulee helposti kerättyä tuntikaupalla.

Pelityyppi, toimintapainotteinen puzzle-tasohyppely, antaa töitä niin aivojen tuumivalle osalle kuin reflekseillekin. Tosin joittenkin kenttien kanssa painiessa turhautuu, kun ei keksi miten päästä ongelmasta eteenpäin. Pelissä on onneksi sisäänrakennettu huijaustoiminto, jolle on pyhitetty jopa oma valikkonsa.

Pelin tekninen toteutus on kunnossa. Harvinaista kyllä, ohjelmasto on ensin väännetty Windows-sovellus ja DOSille sopiva versio on vasta tulossa. Lode Runner on jopa hyvin Windows-ystävällinen peli; ikkunat eivät helisseet kertaakaan testiaikana.

Ainoa mikä hieman ärsyttää on pelin pieni grafiikka. Itse pelialue on 640x480-tarkkuudella riippumatta Windowsin tarkkuudesta. 800x600-ruudulla grafiikka on vielä tarpeeksi selvää, mutta suuremmilla tarkkuuksilla joutuu jo tihrustelemaan.

Animaatio pyörii todella pehmeästi ainakin kiihdytetyllä näytönohjaimella ja Microsoftin tuleva WinG-kirjasto auttaa asiaa perusnäyttökorteilla pelaavilla. Lode Runner on ensimmäinen WinG:tä tukeva peli, joka minulle on tullut vastaan.

Lode Runnerin kanssa viihtyy pitkään. Toivottavasti tulevat lisätasolevykkeet tuovat mukaan uusia hirviöitä pelkkien munkkien lisäksi.

Ossi Mäntylahti



Toteutus
Pientä ja tarkkaa grafiikkaa. Erikoismaininta sulavalle animaatiolle.

Kynnys
Matala, mutta vaikeutuu kutkuttavan sopivasti. Sisäänrakennettu huijaustoiminto vähentää turhaantumista.

Yhteenveto
Oikein piristävä peli syksyn harmauteen. Malmijahdissa viihtyy useita viikkoja ja tasoeditorilla voi tehdä omia tasoja.

Puzzle-tasohyppely

86

Monien tähtien sota



VGA Planets 3.0

Tim Wisseman
PC
Äänituki0: piipperi
Ohjaus: N, H
Kiintolevy: 2 mt
Muuta: Free- & Shareware, rekisteröinti $15. 286 riittää, modeemi erittäin suotava.
Testattu: 486/50

Kun tunnetun maailmankaikkeuden vihdoin saa omakseen, olisi suotavaa, että häviäjien joukosta kuuluisi konkreettisesti itkua ja valitusta. Monen pelaajan avaruusstrategiapelit voi valitettavasti laskea yhden käden sormilla, mutta onneksi suosituin niistä on paitsi maineensa arvoinen myös halpa.

Tim Wissemanin VGA Planetsia pelataan jo ympäri maailmaa. Eikä ihme: peli on helppo oppia mutta vaikea voittaa, ja VGA Planets tarjoaa laajat puitteet juonittelulle, selkään puukottamiselle, salaisille sopimuksille ja muulle ah niin tyydyttävälle kanssakäymiselle.

Vuoroja vaihdellaan

Pelin henki on tähtien välinen valloitus, yksinkertaisella taloudellisella mallilla terästettynä. Viidensadan planeetan herruudesta taistelee vähintään kaksi, enintään yksitoista rotua omine bonuksineen.

VGA Planets toimii varsin mielenkiintoisesti. Pelaajat postittavat Planets-ohjelman tuottaman vuorotiedoston, ja kun kaikki ovat saapuneet, pelin pyörittäjä ajaa isäntäohjelman, joka käsittelee kaikki siirrot samanaikaisesti ja luo joka pelaajalle tulostiedoston. Tämä kelpaa taas ruoaksi pelaajille, ja näin piiri pieni pyörii. Sekä tulos- että varsinkin vuorotiedostot ovat niin pieniä, ettei hitaallakaan modeemilla tiedonsiirto kestä kauan. Koska peli pyörii pelaajan omassa koneessa, se on täysin graafinen.



Vipinää ja vilskettä avaruudessa.

Avaruusasemat sekä mahdollistavat alusten rakentamisen että antavat lisäsuojaa planeetalle.

Tutun näköinen alustyyppi...



Käytännössä modeemi on lähes välttämätön, mutta mikään ei estä paikallispelejä tai vuorojen päivittämistä levykkeitä kaniskellen.

Galaksi odottaa

Galaksin 11 rotua on oudohkoista nimistään huolimatta nyysitty suoraan Star Trekeistä, Star Warsista ja muista kuuluisista lähteistä aina alusten grafiikkaa ja yleisiä suoritusarvoja myöten. Romul... Bird Empiren aluksista lähes jokaisessa on cloaking device, Gorbie-luokan Kuolontähdeltä näyttävä lentotukialus on galaksin kauhein tuhokone (tjaa, (Cy)Borgien Cube-alusta unohtamatta) ja sillai.

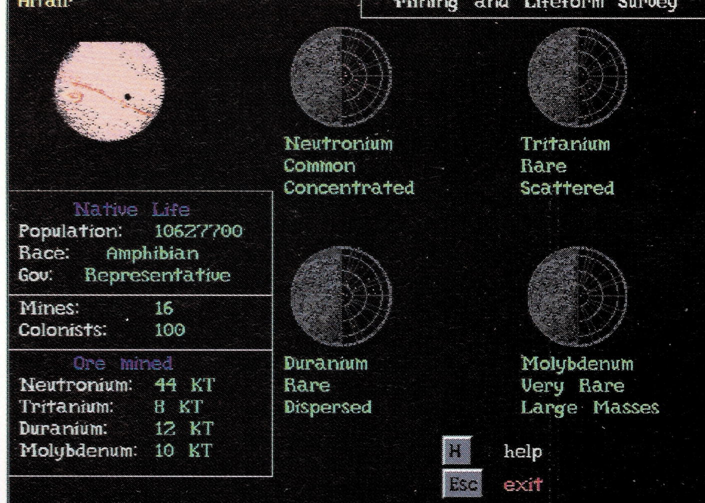
Pääasia on sotiminen ja diplomatia, mutta on Planetsissa yksinkertainen rahan ja raaka-aineiden ympärillä pyörivä taloudellinen puolensakin. Linnunradan hallitsija saa verotuksella ja kaupalla rahaa, jolla rakennetaan planeetoille tehtaita, joiden tuotteilla saadaan rahaa. Mahdollisia alkuperäiskansoja ja siirtolaisia rokottamalla saadaan lisää nappulaa.

Raha ei ole varsinainen ongelma, mutta luonnonvarat ovat. Planeetoilla on vaihteleva määrä neljää mineraalia, joista yhtä käytetään avaruusalusten polttoaineena ja muita vaaditaan kaiken mahdollisen rakentamiseen. Mineraalit saadaan käyttöön rakentamalla planeetoille kaivoksia, ja ongelma on siinä, että ennemmin tai myöhemmin alkaa yksi tai useampi alkuaine olla lopussa. Paha rakentaa lentotukialusta, jos molybdeenia ei ole eikä tule.

Ollaan kamuja ja jyrätään privateerit

VGA Planetsin diplomaattinen puoli on jätetty pelaajille. He voivat luonnollisesti jättää toisilleen viestejä, joskin hyödyllisempää on neuvotella vaikka vanhaa kunnon äänipuhelinta käyttämällä.

Varsinainen diplomatia perustuu siihen, että jokaisella aluksella, planeetalla, tukikohdalla ja miinakentällä on oma yksilöllinen kolmimerkkinen turvakoodinsa. Turvakoodi on kuin sala-



Neutroniumia löytyy: Altair on hyvä ehdokas galaktiseksi bensa-asemaksi.

sana: mikäli esimerkiksi avaruusaseman ja toisrotuisen avaruusaluksen koodit eivät täsmää, puhuvat aseet.

Turvakoodeilla voi siis mahdollistaa liittoutumat, kaupankäynnin, vapaan kulun miinakenttien läpi, tankkauksen liittolaisplaneetoilla ja semmoiset.

Koko ja tekniikka merkitsevät

Aluksia voi rakentaa vain avaruusasemilla. Alus koostuu neljästä osatekijästä eli rungosta, moottorista, sädeaseista ja torpedoputkista. Joka osalla on oma tech levelinsä, ja näistä ehkä tärkein on moottorin taso. Jokaisella moottorilla voi porhaltaa varppi ysiä, mutta mitä kehittyneempi moottori, sen vähemmän se syö löpöä.

Toinen tärkeä osatekijä on runko. Lentotukialukset, alkemia-alukset ja isot taistelualukset vaativat korkeita tekiniikkatasoja, ja mitä isompi alus, sen suuremmat mahdollisuudet sillä on pysyä taistossa hengissä.

Shareware-versiossakin voi saada kaikki tech levelit, mutta ongelma on siinä, että siihen vaaditaan sopivan rodun kansoittama planeetta, jonka kiertoradalle pitää rakentaa avaruusasema. Ja silloinkin vain yksi neljästä tech levelistä voi olla maksimi 10 -arvossaan, muiden ollessa kutosia. VGA Planetsin rekisteröidyn version avaruusasemat venyvät kaikissa kymppiin.

Samassa pelissä voi pelata sekä SW- että rekisteröidyllä ohjelmalla, vaikka kesken kaiken rekattuun versioon vaihtaen. Edut lienevät itsestään selvät...

Pellit ryskyy ja soi

Alukset voivat kuljettaa tavaraa, siirtolaisia ja rahaa, ne voivat hinata toisia aluksia, mutta ennen kaikkea ne taistelevat niin toisia aluksia, planeettoja kuin tukikohtia vastaan. Tyypistä riippuen aluksiin saa hävittäjiä, sädeaseita ja torpedoja (joita niitäkin voi kylvää taktisesti erittäin tärkeiksi miinakentiksi).

Alusten hallintaa hankaloittaa se, ettei niitä saa kasattua laivastoiksi, vaan alukset pitää siirtää manuaalisesti. Kun kaksi alusta kohtaa samoissa koordinaateissa, seuraa taistelu, joka itse asiassa on VP:n rajoittunein puoli. Alukset nimittäin taistelevat yksi yhtä vastaan vuoronperään ja täysin automaattisesti, kunnes vain voittajat jäävät jäljelle. Pelaaja näkee saamastaan "videotallenteesta" taistelun kulun sekunti sekunnilta, mutta ei voi tehdä muuta kuin hurrata tai kirota.

VGA Planetsia on mahdollisuus pelata myös tietokonevastustajia vastaan, joskin suoraan sanoen se on varsin tylsää. Wisseman itsekin myöntää, että tietokonepelaajasta ei ole vastuksen puolikkaaksikaan. Yksinpeluu on kuitenkin suositeltavaa harjoittelumielessä. Eipä tarvitse maksaa kuin osa oppirahoista varsinaisessa pelissä.

Arvosanaa en VGA Planetsille anna, koska yksinpelinä se ei kannata ja ihmisiä vastaan käymäni peli on vielä kesken. Vihjeeksi riittäköön, että tässäkin vaiheessa on selvää, että VGA Planets on yksi parhaita monen pelaajan avaruusstrategiapelejä. Ja kokeiluhan ei maksa kuin puhelinkulut.

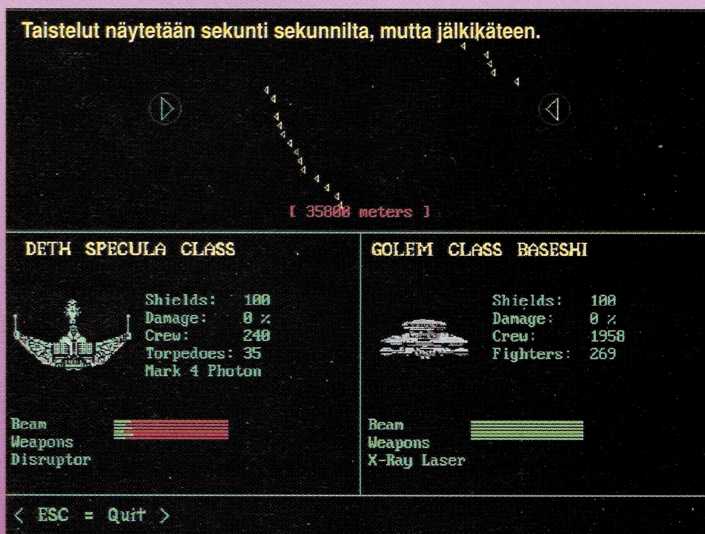
Nnirvi



Tankkeri siirtyy kohti raja-alueita. Pikku vihje: maksimimoottorit kannattaa hankkia mahdollisimman nopeasti.



Tämä planeetta tunnettiin ennen Maapallona, kunnes uusi omistaja muutti nimen 1900-luvun lopussa.



Taistelut näytetään sekunti sekunnilta, mutta jälkikäteen.

Mitä se vaatii

Teoriassa VGA Planetsin pelaamiseen riittää pelkkä VGA Planets -ohjelma, mutta on aika turha lähteä soitellen sotaan kylmiltään. Suosituksena imuroi siis pelaajaohjelma, Host, Oneplay ja FAQ, minkä jälkeen kuivaharjoittele kunnes pelimekaniikka on selvä.

Uusimmat versiot VGA Planetsista ovat Host 3.15B ja pelaajaohjelmasta 3.14, jotka löytyvät Pelit-BBS:stä. VGA Planetsiin löytyy myös leegio apuohjelmia kaikkiin mahdollisiin tarkoituksiin.

Planetsin pelaamiseen yksin tarvitset seuraavat ohjelmat: itse Planetsin, isäntäohjelman sekä Oneplay-nimisen ohjelman. Asenna ohjelmat yhteen hakemistoon ja kirjoita oneplay, niin peli on käynnissä. Ennen pelaamista lue manuaalit ja mielellään vielä FAQitkin.

Mikäli muisti riittää, kannattaa koko hakemisto kopioida pelin aluksi RAM-diskille ja pelin lopuksi kopioida sieltä kiintolevylle: kiintolevy säästyy ja peli sujuu todella varppivauhdilla.

Suomestakin löytynee useampi BBS, jossa VGA Planetsia voi pelata. Internet-oikeudet omaavien kannattaa lukea alt.games.vga-planetsia, jossa ilmoitellaan vapaista peleistä. Jahka Pelit-BBS:ään saadaan tarpeeksi kapasiteettia, olen lähes varma, että VGA Planetsia voi pelata sielläkin.

Mistä kysellä VGA Planetsia

Postitse:
Tim Wisseman
P.O. Box 204,
North Fork,
CA 93643.
USA

BBS:
Tim Continuum
BBS 9901-209 877 4921

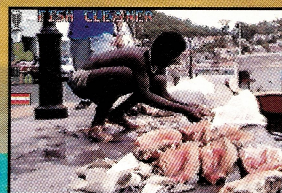
Internet, FTP:
ftp.ucsc.edu
riscl1.cahs.colostate.edu
ftp.fu-berlin.de



Isku Sao Madrigaliin!

Central Intelligence

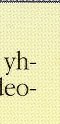
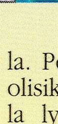
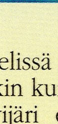
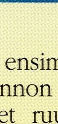
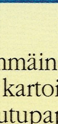
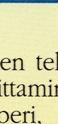
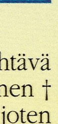
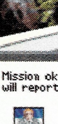
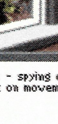
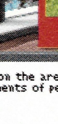
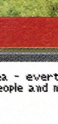
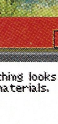
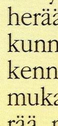
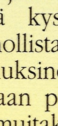
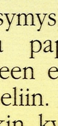
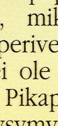
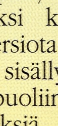
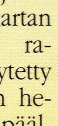
Ocean
PC CD-ROM
Minimi: 386/33, suositus 486, 4 Mt muistia, CD-ROM, MS-DOS 5.0 tai myöhempi, MSCDEX 2.1 tai myöhempi, VGA
Ääni: Sound Blaster
Ohjaus: N, H
Levytila: 126 kt
Testattu: PC 486/66, SB

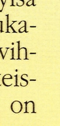
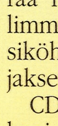
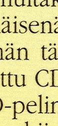
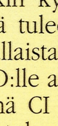
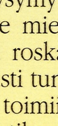
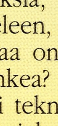
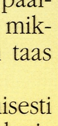
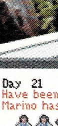
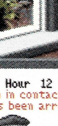
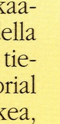
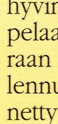
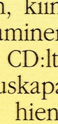
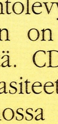
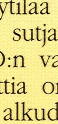
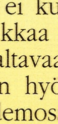
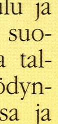
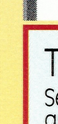
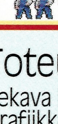
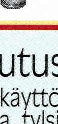


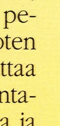
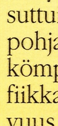
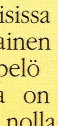
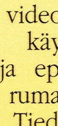
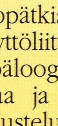
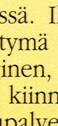
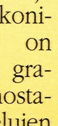
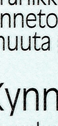
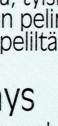
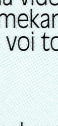
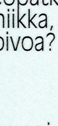
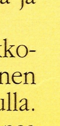
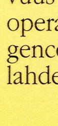
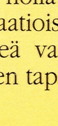
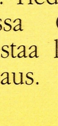
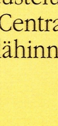
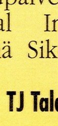
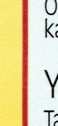
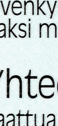
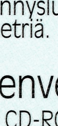
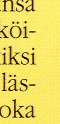
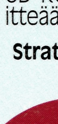
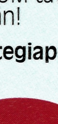


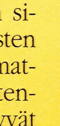







Sao Madrigal, tuo kuuma ja trooppinen saari Karibianmerellä, on joutunut fasistisen juntan kouriin. Demokratian palauttaminen on läntiselle maailmalle erityisen tärkeätä, onhan saarella huomattavia öljyesiintymiä sekä muita luonnonrikkauksia. Oceanin CD-vakoilupelin tavoitteena on saada saarelaiset heittämään juntta pellolle, hienoisella Keskustiedustelupalvelun avustuksella.

James Bond ja Salaperäinen saari

Työvälineinä Keskustiedustelupalvelun johtajalla on lauma riviagentteja sekä muutama spesiaaliagentti erikoisempia tehtäviä varten. Agenteille voi antaa erilaisia missioita, jotka vaihtelevat kiikaroinnista kiristykseen ja tavaroiden välittämiseen. Esimerkiksi opiskelijajohtajalle voi välittää painokoneita lentolehtisten painamiseen tai sitten dynamiittia vähän jämäkämpää mielenilmaisua varten. Valitusta vaikeusasteesta riippuen asukkaat ovat joko tyytyväisiä nykyisen hallituksen, valmiiksi kypsyneet diktaattorivaltaan tai jotain siltä väliltä.

Sao Madrigalin ruotuun palauttamisessa ensimmäinen askel on lähettää agentit tiedustelemaan. Valtavalta kartalta etsitään esimerkiksi joku kylä, televisioasema, pormestarin asunto tai vaikkapa coctail-baari, johon agentti lähetetään. Jonkin ajan kuluttua henkilöltä saadaan tiedusteluraportti, jonka perusteella saadaan selville lisää kiintoisia paikkoja ja henkilöitä. Toisinaan agentti kuulee jonkin keskustelun jostain tulevasta tapaamisesta tai hallituksen operaatioista, jotka sitten pitäisi estää tai muuten hyödyntää. Tapaamiset, agenttien viestit ja uutiset esitetään teksti-ikkunoina, joidenkin erikoistapahtumien yhteydessä nähdään lyhyt videopätkä.

Pelimekaniikka ei avaudu

Central Intelligence on poikkeavasta ideastaan huolimatta tylsä ja sekava. Alkuun pääsee mukavasti mutta kun agentit ovat vihdoin asemapaikoissaan, viesteistä olennaisen seulominen on hankalaa eikä kovin hauskaakaan. Agentit ovat lisäksi todella salaisia: pelaajakaan ei aina tiedä missä ne lymyävät. Tutorial on onnettoman lyhyt ja surkea, ohjekirja lähinnä tiivistelmä pelin ikonien merkityksistä, joten hämäräksi jää mikä vaikuttaa mihinkin, miksi tehtävien antaminen ei aina ole mahdollista ja miten tapahtumat etenevät.

Pelaamista vaikeuttaa paikkojen ja henkilöiden etsiminen kehnon käyttöliittymän avulla. Henkilöt vaihtavat paikkaansa sattumanvaraisesti todennäköisyyksiin perustuen, esimerkiksi televisioaseman henkilöstön läsnäolo tunnutaan arpovan joka kerta uudelleen kun aseman sisältöä katsotaan. Rakennusten etsiminen monta kertaa zoomattavalta kartalta on työlästä, etenkin kun talojen nimet näkyvät vasta tarkimmalla zoomaustasolla. Pelissä ensimmäinen tehtävä olisikin kunnon kartoittaminen † la lyijäri et ruutupaperi, joten herää kysymys, miksi kartan kunnollista paperiversiota rakennuksineen ei ole sisällytetty mukaan peliin. Pikapuoliin herää muitakin kysymyksiä, päällimmäisenä tulee mieleen, mikisköhän tällaista roskaa on taas jaksettu CD:lle asti tunkea?

CD-pelinä CI toimii teknisesti hyvin, kiintolevytilaa ei kulu ja pelaaminen on sutjakkaa suoraan CD:ltä. CD:n valtavaa tallennuskapasiteettia on hyödynnetty hienossa alkudemossa ja suttuisissa videopätkissä. Ikonipohjainen käyttöliittymä on kömpelö ja epälooginen, grafiikka on rumaa ja kiinnostavuus nolla. Tiedustelupalvelujen operaatioissa Central Intelligenceä vastaa lähinnä Sikojenlahden tapaus.

TJ Talasmaa

Toteutus
Sekava käyttöliittymä, huono grafiikka, tylsiä videopätkiä, onneton pelimekaniikka, mitä muuta peliltä voi toivoa?

Kynnys
Ovenkynnysluokassa noin kaksi metriä.

Yhteenveto
Taattua CD-ROM tavaraa: silkkaa sitä itteään!

Strategiapeli

30

NHL Hockey '95

Electronic Arts

PC CD-ROM
Minimi: 386/33, 4 Mt RAM, MS-DOS 5.0 tai uudempi
Äänituki: Sound Blaster, AdLib, Roland MT-32, Gravis Ultrasound
Ohjaus: N, H, J
Kiintolevy: 10–15 Mt
Testattu: 486DX2/66, SB Pro, CD-ROM 150 kt/s

Kiekkokauden avaus

Return To | Print



Player Stats

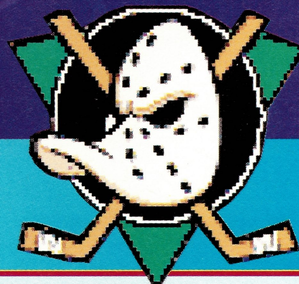
Teemu Selanne
13 Right Wing



	GP	G	A	Pt	PIM	+/-	PPG	SHG	Shots	Pct
Season:	51	25	29	54	22	-23	11	0	191	13.1
Playoff:	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0.0



g	75
ive Awareness	85
ive Awareness	55
siveness	60
nce	85
Pass Bias	75
fs	50



Toistaiseksi paras jääkiekkopeli NHL Hockey kokee kauneusleikkauksen uudella romppuversiolla. Peli sinänsä on lähes sama kuin vuoden takainen originaali, mutta hieman ehostettuna, monipuolistettuna ja uusin tilastoin varustettuna.

Näkyvimmät uudistukset on tehty itse toiminnan ulkopuolelle: kaikki valikot, tilastot ja välikuvat tarjoillaan tarkalla SVGA-grafiikalla. Kieltämättä pelaajien kuvat, joukkueiden logot ja pelipaidat ovat upeaa katseltavaa, kasvoista voi jopa tunnistaa Teemun kaltaiset supertähdet. Mukana on myös kaksi uutta joukkuetta: Anaheim Mighty Ducks ja Florida Panthers. Ulkoisen loiston hintana ovat lisääntyneet latausajat SVGA-kuvien latautuessa rompulta.

Grafiikka ja animaatio itse pelissä näyttävät identtisiltä vanhan version kanssa. Kaukalo ja pelaajat ovat täysin saman näköisiä kuin ennenkin. Valotaululla pelitilanteiden mukaan näytettäviä hassuja animaatioita on hieman lisätty. Ääniä kehutaan paketin kyljessä paremmiksi, mutta minun korviini ainoastaan musiikit kuulostivat hieman erilaisilta. Pelien välillä on hieman enemmän turhaa puhetta.

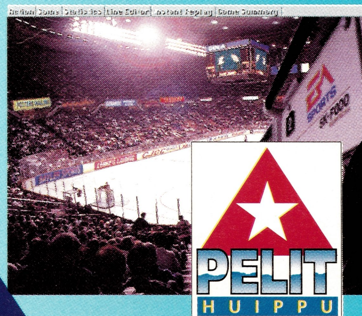
Pelkkää somistusta ei uusi versio kokonaan ole vaan mukaan on saatu myös pelillisiä uudistuksia. Pelaajat osaavat nyt hämätä maalivahtia valelaukauksella ja sekoittaa puolustajia drop pass -syötöllä, eli sokkosyötöllä takana luistelevalle pelaajalle. Maalin edustalla puolustajat osaavat heittäytyä kiekon eteen tarvittaessa. Tuomarille on annettu uusia työvälineitä, sillä rangaistuslaukaukset ovat myös mukana, vaikka jääkiekossa harvoin niihin turvaudutaankaan. Peliä kokeilleet väittävät ja niin minustakin tuntuu, että maalivahtien taitoja on parannettu. Hyvä niin, koska aikaisemmin tietyillä tempuilla sai turhan helppoja maaleja.

Managerille on annettu jumalaisia kykyjä. Joukkueiden miehityksiin ei ole pakko tyytyä, vaan uusia pelaajia voi kehitellä itse ja sijoittaa ne joukkueisiin. Valmiitakin pelaajia voi siirrellä mielivaltaisesti joukkuiden välillä. Joukkueiden rakentelu on toteutettu hieman sekavasti ja ainakin minulla meni pari tovia ennen kuin systeemin oppi.

Konehuoneen puolelle on tullut vain pieniä muutoksia. Äänituki on nyt myös Gravis Ultrasoundille. Ikävänä puolena täytyy pitää sitä, että vähimmilläänkin kiintolevy täytyy yli kymmenellä megatavulla. Tilaa rompulla olisi kyllä ollut muullekin kuin parille kauniille kuvalle: peli vie vain vajaan kuudesosan koko tilasta. Miksi ei saman tien olisi voitu pakata vaikka videopätkiä viime kauden komeimmista maaleista tai pienimuotoisia jääkiekkoa käsitteleviä multimediaesityksiä? Edes kokoelma kuvia joukkueista ja pelaajista olisi ollut varmasti monen lätkäfanin mieleen.

NHL Hockey '95 on ehdoton hankinta niille jääkiekon ystäville, jotka eivät vanhaa versiota omista. Nämä puolestaan saavat olla aika fanaatikkoja, jos maksavat täyden hinnan vain kauniista kuvista ja parista pienestä parannuksesta itse pelissä. Isommilla herkuilla tämä olisi ollut meillekin paljon houkuttelevampi.

Kaj Laaksonen



Toteutus

Peli on käytännössä sama kuin aikaisemminkin. Muutoksia on lähinnä kauniimmissa välikuvissa ja tilastoissa.

Kynnys

Pelaajien lisääntyneiden ominaisuuksien hallinnassa tarvitaan pientä opettelua. Muuten toiminta hyvinkin suoraviivaista.

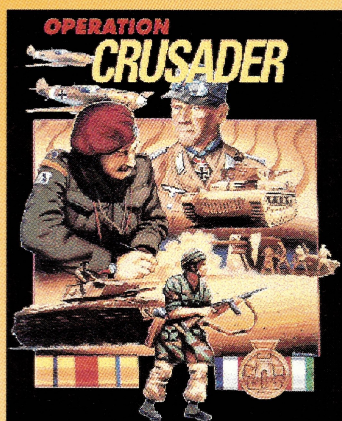
Yhteenveto

Toimintapainotteinen jääkiekkopeli, jolle ei löydy kilpailijaa. Vanhoille tutuille erittäin vähän rahan vastinetta.

Urheilupeli

PELIT HUIPPU

Pelinä **92** Päivityksenä **65**



Erämaaketut



Operation Crusader

Atomic Games/Avalon Hill
PC, Mac
Minimi: 386SX, 4 Mt (2,75 Mt EMS, 500 kt perusmuistia), 512 kt VESA-yhteensopiva näytönohjain, MS-DOS 5.0, hiiri
Äänituki: Sound Blaster, Pro, Pro Audio Spectrum 16, Gravis Ultrasound
Kiintolevy: 10 Mt
Testattu: PC 486DX2/66, VLB-näytönohjaus, PAS 16

Atomic Gamesin työryhmä ei ole jäänyt lepäilemään laakereilleen maineikkaan V for Victory -sarjan jälkeen, vaan aloittaa Operation Crusaderilla uuden pelisarjan, joka kulkee nimellä World at War.

Operation Crusader käyttää V for Victoryn engineä huimasti paranneltuna. Tällä kertaa taistelukenttänä on Pohjois-Afrikka ja kamppailijoina Erwin Rommelin Deutsche Afrika Korps vastassaan Sir Claude Auchinleckin johtama brittiläinen kahdeksas armeija.

Englantilaisten suunnitteleman operaation tavoitteena oli murtaa akselivaltojen saartorengas Tobrukin kaupungin ympärillä. Myös Rommelilla oli omat aikeensa Tobrukin valtaamisesta ja hyökkäyksen jatkamisesta syvälle Egyptiin. Kumpikin osapuoli valmisteli hyökkäystoimiaan noin viiden kuukauden ajan. Rommelin epäonneksi englantilaiset saivat valmistelunsa päätökseen ensin ja aloittivat hyökkäyksensä Rommelin ollessa vielä Roomassa neuvottelemassa italialaisten liittolaistensa kanssa. Vajaan kuukauden kestäneiden taistelujen jälkeen englantilaiset olivat saavuttaneet tavoitteensa ja murtaneet Tobrukin piirityksen.







Juha Führer ja viikon sääennuste.

Pohjois-Afrikan tapahtumat ovat olleet suosittu tietokonepeliaihe aikaisemminkin. SSI julkaisi vuonna 1983 Knights of the Desertin, joka voitti vuoden parhaan pelin tittelin. Sid Meier innostui niin ikään aiheesta ja yhdessä Ed Beverin kanssa suunnitteli MicroProselle Decision in the Desertin.

Taistelun uudet tuulet

Erämaataisteluille on luonteenomaista nopeus ja normaalia vapaampi liikkuminen. Operation Crusarerissa panssarivaunuilla onkin ratkaiseva osuus, sillä niillä on suurempi liikkuvuus tavalliseen jalkaväkeen verrattuna. Moottoroidut jalkaväkiosastot kyllä pysyvät tankkien vauhdissa ainakin tiellä.

Vuoden 1941 loppuun sijoittuva tilanne ei kuitenkaan tarjoa tietokonekenraaleille ylenpalttisia kalustovaihtoehtoja. Deutsche Afrika Korpsin parhaat tankit ovat mallia PzKw III-H ja PzKw IV-E. Näihin tankkeihin asennetut ylimääräiset 30 millimetrin teräslevyt aiheuttavat ikäviä yllätyksiä englantilaisille panssarivaunumiehistöille. Italialaisten kalusto ja heidän taistelutehonsa ovat parhaimmillaankin vain tyydyttäviä.

Brittien kahdeksannen armeijan taisteluvaunuja ovat esimerkiksi jalkaväen tukemiseen tarkoitetut Matilda- ja Valentinetankit, joiden panssarien läpäisemiseen kykenee ainoastaan 88 mm FlaK-tykki (joita kyllä löytyy Rommelin arsenaalista), nopeat Crusaderit ja kevyet amerikkalaisvalmisteiset Stuart "Honey" -tankit.

Ne jyrää meitin

Tehokkaita keinoja tankkien pysäyttämiseksi ovat omien tankkien lisäksi pst-tykkien ja jalkaväen yhdistelmä, mutta pelkän jalkaväen varaan laskeminen erämaan hiekalla on tuhoon tuomittua.

Jalkaväen asemat luhistuvat tehokkaasti overrun-hyökkäyksillä, joissa hyökkääjä sananmukaisesti ajaa oman moottoroidun yksikkönsä puolustajan asemiin ja samantien niiden läpi silloin, kun puolustavan joukon taisteluteho on heikentynyt joko suoran hyökkäyksen seurauksena tai pommituksen ansiosta. Overrun-hyökkäykseen voi osallistua myös jalkaväki edellyttäen, että sen mukana on vähintään yksi panssaroitu yksikkö. Overrun-hyökkäyksen voi tehdä vain liikkumisvaiheen aikana, mikä mahdollistaa usean hyökkäyksen samaa vihollisyksikköä vastaan kierroksen aikana.

Yöllä kannattaa vain nukkua, sillä kaikki toiminta, strategista liikehdintää lukuunottamatta, verottaa joukkoja todella raskaalla kädellä. Kaksi yöllä tehtyä hyökkäystä saattavat muuttaa eliittijoukot nostoväen tasolle ja jättää ne aamun valjetessa

vihollisen väistämättömän vastahyökkäyksen armoille.

Päämajat ja huolto

Divisioonan päämajan lisäksi Operation Crusaderissa voi perustaa prikaati- ja rykmenttitasoisia päämajoja. Divisioonan päämajasta voi esimerkiksi irrottaa pienen taisteluryhmän ja alistaa sen prikaatin päämajalle, jolloin tämä pienempi yksikkö suorittaa sille määritellyn erikoistehtävän muun divisioonan jatkaessa omaa kampanjaansa häiriintymättä. Myös yksittäisten joukko-osastojen siirtäminen tietyn päämajan alaisuudesta toiselle on mahdollista. Lisäksi prikaatin huolto kulkee sen oman päämajan kautta eikä näin rasita divisioonan päämajaa.

Yksiköt saavat päivittäiset huoltoannoksensa kello 06.00 eli vain kerran päivän aikana, mikä osaltaan lisää strategisen ja taktisen suunnittelun tärkeyttä. Ajatellaanpa vaikka, että etulinjassa taistelevat joukot päättävät tehdä läpimurron vihollisen asemiin päivän aikana. Hyökkäys jatkuu aamu kuudesta kahteen asti iltapäivällä ja päivän huoltoannos kuluu loppuun. Vihollislinjat eivät kuitenkaan murru vaan vihollinen aloittaa vastahyökkäyksen selustassa olleilla tuoreilla joukoilla. Tämä on omien linjojesi loppu, koska taisteluun tarvittava materiaalitäydennys olisi tullut vasta aamulla.

Toisaalta taisteluryhmän voi lähettää syvälle vihollisen selustaan päivän aikana ja iskeä sen elintärkeää huoltovarikkoa vastaan ilman, että ryhmä jää saarroksiin vihollisen linjojen taakse huoltoyhteyksien katkettua.

Helposti mukaan

Pelin eri toiminnot löytyvät joko valikoista tai toimintaruuduista, ja ilmapommitusten kohdentaminen, säätilan tarkastelu ja muu vastaava on helppoa. Kaikkia toimintoja säestävät aiheeseen liittyvät äänitehosteet, esimerkiksi ukkosen jyrähtely, jos sää on sateinen.

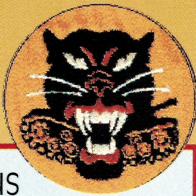
Ruudulla näkyvän kartan koko vaihtelee valitun taistelun mukaan ja karttaa voi normaaliin tapaan zoomata monella eri tavalla. SVGA-grafiikka mahdollistaa monta eri tarkkuutta.

Hyvä oivallus on värikoodien käyttö, joka vähentää numerotietojen selailua. Esimerkiksi joukkojen huoltotason ja taistelukelpoisuuden näkee nopeasti yhdellä silmäyksellä ikonin varjostuksen väristä. Suurta apua on myös mukana tulevasta kartasta, joka on täydellinen kopio pelialueesta väreineen, maastonmuodostumineen, teineen ja kaupunkeineen.

Crusaderissa on kiinnitetty suurta huomiota pieniin, mutta sitäkin tärkeämpiin yksityiskohtiin: taistelun tulokseen vaikuttavien tekijöiden kohdalla desimaaleja ei pyöristetä kokonaisluvuiksi ja erikoiskertoimet saattavat vaikuttaa joukkojen taistelutehoon (johtuu ilmeisesti italialaisten joukkojen läsnäolosta). Pienetkin yksityiskohdat on huomioitu, jopa se, että Uuden Seelannin joukot toimivat yöllä tehokkaammin kuin muut erikoiskoulutuksensa ansiosta. Yksityiskohtaisuus yhdistettynä muutenkin hyvin toimivaan kokonaisuuteen antaa pelille syvyyttä ja viehätystä.

Vuoropohjaista Crusaderia voi pelata tietokonetta vastaan, kaverin kanssa samalla koneella tai e-mailin kautta. Modeemioptio pelistä valitettavasti puuttuu.

Pekka Heino

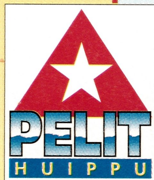


Toteutus
Selkeä, värien käyttö innovatiivista ja SVGA-grafiikka ajan hengen mukaan.

Kynnys
Ohjekirja syytä lukea huolella, käyttöliittymän ansiosta sopii myös aloitteleville nojatuolistrategisteille.

Yhteenveto
Operation Crusader on esimerkillisen tarkasti ja yksityiskohtaisesti tehty tuote. Crusader taistelee tiukasti vuoden parhaan sotastrategiapelin tittelistä.

Sotastrategia



92

Autonmaalausta

Indycar Paint Kit

Papyrus/Virgin
PC
Minimi: Sama kuin Indycar Racing
Äänituki: Sama kuin Indycar Racing
Kiintolevy: Indycar Racing + 2 Mt
Ohjaus: Sama kuin Indycar Racing
Testattu: 486DX2/66, SB Pro, SFX1000 GM

Vain pari kuukautta sitten ilmestyi ensimmäinen lisälevy Indycar Racingiin ja jo nyt on ulkona seuraava lisäpaketti. Tällä kertaa uusia ratoja ei ole kuin yksi, mutta se onkin koko kilpailulle nimensä antanut Indianapolis Motor Speedway. Legendaarisella radalla ajetaan vuosittain kova viidensadan kierroksen maratooni, josta kaikki muut ovaaliradat ovat ottaneet mallia.

Uutta rataa mielenkiintoisempi ohjelma on Paint Kit. Nimittäin jos valmiiden autojen maalaukset tai koristelut eivät miellytä silmää, nyt on mahdollisuus somistaa itselle yksilöllinen raaseri.

Paint Kit koostuu yksinkertaisesta maalaus- ja piirto-ohjelmasta. Vektorigraafisten autojen pinnat voi värittää haluamakseen ja jopa kypärän voi maalata erikseen. Maalipinnan päälle voi piirtää omat mainostekstit ja logot tai käyttää suppeaa valmista kuvakirjastoa.

Piirto-ohjelmana Paint Kit on harmittavan suppea, sillä työvälineistä löytyy vain viivanpiirron ja zoomauksen kaltaiset työkalut, joten omien kuvioiden suunnittelu näillä konsteilla on turhan työlästä ja aikaa vievää puuhaa. Tuplasti ikävää sikälikin, että surkeassa manuaalissa ei kerrota, onko mahdollista siirtää jollain muulla ohjelmalla tehtyjä standardiformaatissa olevia kuvia Paint Kitin käyttöön. Tutkimalla hakemiston sisältöä huomasin, että valmiit logot ja kuviot ovat PCX-kuvina, mutta kaikki niputettu yhteen suureen tiedostoon. Periaatteessa sitä editoimalla voi siis käyttöön ottaa uusia logoja, mutta koko toimenpide on aivan liian hankala. Hyvä idea on nyt mennyt hieman hukkaan jättämällä ohjelma turhauttavaksi raakileeksi.

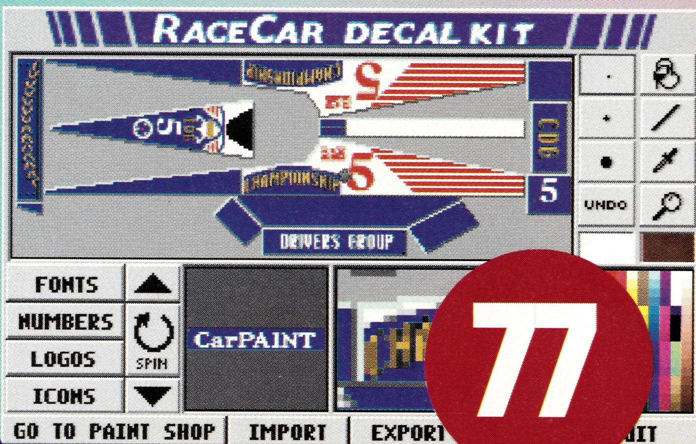
Levylle on myös pakattu samat apuohjelmat kuin aikaisemmassa lisäratapaketissa, eli Cut Replay filmien editointiin ja Show Settings autojen säätöjen tulostukseen puhtaina tekstitiedostoina. Myös itse pääohjelma päivittyy uusimmaksi versioksi.

Hieman turhan tuntuinen lisäosa tämä on, ellei nyt välttämättä halua täydentää peliä kaikkein kuuluisimmalla radalla tai ellei tunne pakottavaa tarvetta maalailla autoja. Sitä paitsi, kaikki ovaaliradat ovat lähes samanlaisia, joten nimensä lisäksi Indianapolis ei tarjoa mitään erityisen ennen kokematonta. Kunnollinen rataeditori olisi toivomuslistalla seuraavana, toivottavasti sellainenkin joskus julkaistaan.

Kaj Laaksonen

Indycar Paint Kit vaatii alkuperäisen Indycar Racingin eikä toimi yksinään.

Ajosimulaattorin lisälevyke



77



Paroonin pulma

Mystic Towers

Apogee Software/
Animation FX

PC DOS, Amiga
Minimi: 286, VGA
Äänituki: Sound Blaster (Pro)
Kiintolevy: 2,5 Mt
Muuta: Shareware-peli, löytyy nimellä #1MT.ZIP Pelit-BBS:stä. Rekisteröinti $39.

Testattu: PC 487/33, VGA, SB Pro



Apogeelta ei ole tullut mitään tajunnanräjäyttävää sitten Commander Keenin, varsinkin kun Id otti ja lähti lätkimään. Viimeisimmän tuotoksen, Hocus Pocuksen, jälkeen odotukset olivat todella matalalla, eikä Mystic Towerskaan päässyt yllättämään paitsi sillä, ettei se olekaan tasohyppely.

Baldric-paroonilla on pulma. Paikalliset kyläläiset pyytävät häntä puhdistamaan 12 pahan Lazarinen tornia ilkeistä otuksista. Valkohapsinen Baldric-parka joutuu nousemaan mukavalta valtaistuimeltaan, tarttumaan taikasauvaansa ja aloittamaan seikkailemisen.

Mystic Towers on isometrinen toimintaseikkailu. Tämäntyyppisiä pelejä julkaistiin miljoonia 8-bittisten koneitten kulta-aikana ja jo tuolloin sana "toimintaseikkailu" muodostui lähes kirosanaksi. Onneksi lajityyppi on edes vähän kehittynyt vuosien saatossa.

Päämääränä on puhdistaa torni hirviöistä, joka järjestyy räjäyttämällä hirviögeneraattorit ja listimällä vaeltavat hirviöt. Räjähteet joutuu tietysti etsimään jostain linnakkeen sokkeloista. Pääsyä alueelta toiselle rajoittavat lukitut ovet ja erilaiset pikku puzzlet, häiritsemässä pyörivät myrkkyansat ja hirviöt.

Hirviöiden tappamisessa onkin melkoisesti tekemistä. Ilkiöt voi tappaa joko hyppelemällä päälle tai magialla. Baldricilla on käytössään taikasauva, mistä lähtee viisi eritehoista loitsua. Taikoja on käytössä rajoitettu määrä, joskin niitä löytää lisää ympäri linnaa.

Hirviöt ovat vekkuleita pikku härveleitä, jotka valitettavasti pyörivät väkkäränä ympäri peliruutua aina välillä pelaajaa haukkaisten. Loitsut taasen lentävät suorassa linjassa ja yhdeksässä tapauksessa kymmenestä hirviö ehättää siirtyä pois alta. Maaliinhakeutuvat tulipallot olisivat olleet loistava idea.

Vaikka ikämies onkin, paroni hallitsee silti vielä joitain sankarin perustoimintoja. Hän voi vetää ja työntää esineitä, hyppiä, levitoida ja loitsia viisi erilaista tappoloitsua.

Valitettavasti ikä ei tule yksin. Paroonin huonoihin puoliin kuuluvat ikävät pakkoliikkeet, kuten takamuksen kaivaminen, kainaloiden kyhnyttäminen ja nenän raapiminen. Nämä graafiset kikat naurattavat hetken, mutta vessahuumori ei ole pitkäkäistä. Pakkoliikkeitä tosin esiintyy myös ruudun toisella puolella, kun Baldric erehtyy temppuilemaan kesken kiihkeän hirviönlahtaamisen.



Pappara on riippuvainen ruuasta ja juomasta, joita hän ahmii sellaisella tahdilla, että ähky ei normaalilla ihmisellä olisi kaukana. Kun ruoka tai juoma on loppu, alkaa terveys kärsiä. Onneksi apetta on ripoteltu ympäriiinsä melko runsaasti.

Tunnusmusiikkina soi ärsyttävän pirteä hilipatihippan-musiikki, joka alkaa ärsyttää parin minuutin jälkeen. Onneksi itse pelin aikana voi tyytyä vain vaimeisiin ääniefekteihin.



Täydellisesä paketissa on kaikkiaan 12 tornia, joista puolet on mopovelhoille ja puolet tosi taistelijoille. Morttitorneissa voi rellestää miten huvittaa, hirviöt ovat helpompia ja teleporteilla pääsee jokaiseen kerrokseen ja ne voi pelata läpi missä järjestyksessä haluaa.

Varsinaisissa velhotorneissa eteneminen on paljon rajoitetumpaa, puzzlet kinkkisempiä, hirviöt kovempia ja automaattikartan palaset joutuu itse keräämään. Suurin ero kuitenkin on etenemisen rajoittuminen, mikä tekee tornin ratkaisemisesta melko yksiviivaisen – tylsää.

Mystic Towersin pelaa läpi kahdessa tai kolmessa illassa, eikä tämän jälkeen peli enää jaksa kiinnostaa. Mielenkiinto ei yksinkertaisesti pysy yllä tylsässä linnakompleksin komppaamisessa.

Ossi Mäntylahti



Toteutus
Vaisu.

Kynnys
Matala.

Yhteenveto
Liian rajoittunut ja lyhyt toimintaseikkailu, joka ei kauan jaksa kiehtoa.

Toimintaseikkailu

70



Rambojänis ja kilpikonnat



Jazz Jackrabbit

Epic Megagames
PC DOS
Minimi: 386/33, 4 Mt
Äänituki: Sound Blaster (Pro, 16), PAS, GUS
Näyttö: VGA
Ohjaus: N, J
Kiintolevy: 3,5 Mt
Muuta: Shareware-peli. Löytyy Pelit-BBS:tä nimellä 1JAZZ.ZIP. Rekisteröinti $25.
Testattu: 486/33, 8Mt, SB Pro

Paha kilpikonna Devan Shell kaappaa Eva Earlongin, Carrotus-planeetan prinsessan ja uhkaa hänen avullaan valloittaa planeetan. Kaiken muun pahan lisäksi Devan-kelmi levittää tappajakilpikonniaan ja muita hirviöitä ympäri lähitähdistöä. "Ei hyvä", tuumaa Jazz Jackrabbit, kietaisee punaisen hikinauhan otsalleen ja lähtee pelastamaan rakkaimpiaan. Päästäkseen Devanin kimppuun hänen on ensin puhdistettava lähitähdistön planeetat Devanin apureista.

Epic Megagames yrittää tuoda helpotusta PC:tä vaivaavaan krooniseen tasohyppelypelipulaan sonicmaisen nopealla Jazz Jackrabbitilla, jossa planeettoja kansoittavat julmat viholliset. On kilpikonnaa, lentäviä miekkoja, jättiläishyönteisiä ynnä muita. Lisää vaaraa tuovat kiinteät esteet, kuten piikit sun muut tasohyppelypeleistä tutut vaaratekijät. Suuri hiphurraa tulee lähes täydellisestä söpöilyn puuttesta, halinalleja ja karkkibonuksia ei löydä hakemallakaan. Hirviöt ovat ihan oikeasti ilkeän oloisia.

Vaan eipä ole jänömmekään avuton. Punaiseen hikinauhaan sonnustautuneen metsän eläimen aseistuksena on futuristinen LFG-2000, joka pystyy ampumaan loputtomasti peruspaukkuja. Lisää tulivoimaa saa keräämällä ympäri pelikenttää sijoitettuja asebonuksia.

Lisäasearsenaaliin kuuluvat hajautuvat raketit, ympäriinsä pomppivat pommit ja suosikkini liekinheitin. Näitä on käytössä rajoitetusti, mutta patruunoita kyllä jaellaan sellaisia määriä, että tulivoimasta ei tule pulaa.

Hieman harmittavasti Jazz ei osaa tappaa vihollisia hyppäämällä mariomaisesti niiden päälle. Tämä aiheutti monta harmillista haavoittumista, kun jänis putosi korkealta yhden vaivaisen örkin niskaan. Onneksi kertaosuma verottaa vain terveyttä, jota voi tankata lisää keräämällä sinne tänne leviteltyjä porkkanoita.

Jos Jazz saa kerättyä kenttään piilotetun timantin pääsee pelaamaan salaista bonustasoa. Lisätaso on kolmiulotteinen sokkelo, jossa kerätään vektoritimantteja. Mikäli kaikki jalokivet saa kerättyä, on palkintona lisäelämä.

Pelattavuus on säädetty kohdalleen. Jazz tottelee näppäimistöä kiltisti ja sulavasti. Viholliset on animoitu siististi ja vaikeustaso sopiva. Semminkin kun sen saa valita neljästä mahdollisesta.

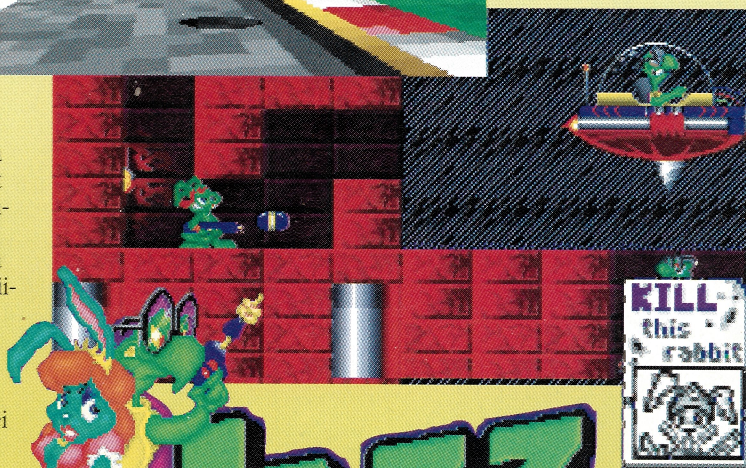
Toteutukseltaan Jazz on suorastaan hämmästyttävä. Suuret hahmot liikkuvat sulavasti, ruutu scrollaa pehmeästi ja äänet ovat todella korkeatasoisia. Kerättyään vauhtia Jazz kiitää ympäri pelialuetta sonicmaisella vauhdilla ja lähes yhtä pehmeästi.

Ikävä kyllä toteutuksen tekninen osuus tökkii. Riippumatta siitä mitä ajureita tai muita TSR-ohjelmia on muistissa peli kaatuu suurin piirtein joka toisessa kentässä. Tästä tietysti selviää tallentelemalla ahkerasti, mutta ärsyttävä tilttailu silti on. Toivottavasti Epic viitsii tehdä bugikorjatun version.

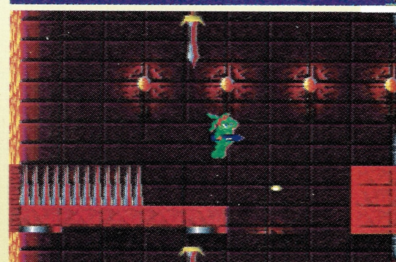
Jazz Jackrabbit on PC:n tasohyppelyiden kermaa. Peli-ilon ja vauhdin tuntu on suorastaan käsinkosketeltavaa ja ensimmäinen episodi on läpäisty jo ennen kuin ehtii kunnolla aloittaakaan. Tahtoo lisää!

Ossi Mäntylahti











Toteutus
Upeaa, mutta bugista.

Kynnys
Mikä?

Yhteenveto
Paras PC:n toimintapainotteinen tasohyppelypeli tähän mennessä.

Tasohyppely

87

Ilmestyskirja – Taas

Armour Geddon II: Codename Hellfire

Psygnosis
Amiga 1 Mt (A500–A4000)
Kiintolevytila: 1,3–2,1 Mt, riippuen installoidaanko intro
Muuta: tukee lisälevyasemia, hyödyntää kaiken muistin, 3 korppua.
Ohjaus: H, N, J
Testattu: A500 28 MHz, 4 Mt, kiintolevy ja A1200 6 Mt, kiintolevy



Vuonna 1997 alkoi kolmas maailmanpalo. Sodasta selvisi hengissä muitakin kuin torakoita, sillä mikäpä pahan tappaisi ellei paha itse.

Maailmanpalosta selvinneet harvat eloonjääneet jakautuivat kahteen joukkoon: itselleen maanalaiset, suojatut asunnot rakentaneeseen eliittiin ja pinnalle jääneihin ydinsäteilyn syväruskettamiin mattimeikäläisiin. Vihaiset pintamutantit rakensivat Hellfire-satelliitin, joka kykeni tuhoamaan mitä vain maan pinnalta. Superase ei kuitenkaan toiminut, vaan sanoi "poks" ennen kuin sitä ehdittiin käyttää.

Vuonna 2083 vihaiset ja petetyksi itsensä tuntevat pintamutantit havaitsevat maan kiertoradalla metalliesineen, joka tunnistetaan 70 vuotta aiemmin tuhoutuneeksi Hellfire-satelliitiksi. Vanhat haavat repeävät auki, kun mutantit tajuavat voivansa korjata maan yllä roikkuvan Damocleen miekan rakettiluotaimen avulla ja saada kaipaamansa koston.

Etuoikeutettujen ihmisten puolustusverkosto saa selville paiseveikkojen aikeet ja päättää räjäyttää Helvetintulen olemattomiin. Alkaa kilpajuoksu rakettien rakentamiseksi, kilpajuoksu, jonka lopputuloksena tilanne joko säilyy stabiilina tai sitten "puhdas" ihmisrotu katoaa iäksi ja mutantit saavat absoluuttisen vallan.





Grafiikan yksityiskohtaisuuden, pilvien määrän ja näkyvän alueen suuruuden saa säädettyä. Maksimidetaljeilla perusviissatanen hyytyy iloisesti.

Tuttua...

Armour Geddon II on kolmiulotteinen sotapeli, joka on liian kaukana todellisuudesta ansaitakseen simulaattori-nimityksen. Tarkoituksena on saada rakennettua rakettiluotain ennen vihollista. Kampanja muodostuu tehtävistä, vaikka taktisilla näytöillä on yritetty luoda strategiapelihenkeä ja vapaastikin saa mellestää. Pelaaja on eliitin puolella, luultavasti siksi, että akneongelmaisiin ei ole kiva samaistua. Ohjekirja yrittää kyllä kovasti selittää pelin olevan puolueeton.

Onnistuneet tehtävät antavat pelaajalle lisää tehtaita ja kaivoksia aseiden ja raaka-aineiden tuotantoa varten sekä lisäävät saatavilla olevan tiedon määrää. Esimerkiksi satelliittiluotainta voi alkaa rakentaa vasta selvitettyään osan tehtävistä. Kallisarvoisia raaka-aineita voi kierrättää asentamalla maakulkuneuvoon kierrätyslaitteen ja menemällä tuhoutuneen sotakoneen luo. Laitteeseen kuluneet materiaalit teleportoituvat takaisin Alfa-tukikohtaan, pelaajan aloituspaikkaan, ja ne voi käyttää uudestaan 80-prosenttisesti. Kierrätys ei ole ekoaktivistien ansiota vaan käytännön pakko.

Pelissä on kolmentasoisia aseita ja sotakoneita. Osa koneista on jo kehitetty pelin alkaessa (määrä riippuu vaikeustasosta) ja loput täytyy antaa tiedemiehilleen kehitettäväksi. Valkotakit saa jakaa eri keksintöjen tekemiseen vapaasti.

Yhä tutumpaa

Ohjattavia laitteita on yhdeksän erilaista. Mukana on helikopteri, hävittäjä, pommittaja, ilmalaiva, kaksi tankkia ja kuljetus- ja puolustuskalustoa. Kuorma-autoa tarvitaan kuljettamaan materiaaleja laukaisualustalle. Joka laitteella on oma mittaristonsa, vaikka erot ovatkin kosmeettisia. Combat Air Patrolin militaristiseen mittaristo-lookiin ei yletä.

Lentolaitteiden kontrollit ovat hieman erikoiset. Helikopterilla laskeutuminen tuntuu mahdottomalta. Lentokoneet ovat välillä todella kiikkeriä, joskus ne taas kääntyvät kuin tervassa. Maakulkuneuvojen kanssa ongelmia ei ole.

Polttoainetta kuluu liikkumisen lisäksi suojiin. Mitä korkeammalla pitää suojien latausnopeutta, sitä enemmän kuluu gasoa. Maastoon voi pudottaa bensatankkeja ja näin laajentaa maakulkuneuvojen toiminta-aluetta, tai sitten koneisiin voi ottaa mukaan lisäpolttoainesäiliöitä. Salamannopeaa liikkumista varten on kehitetty teleportteri, jonka voi pudottaa lentokoneesta kohdealueelle. Alfa-tukikohdan vieressä on valmiiksi yksi telesiirrin.

Aseet ovat avuttomia verrattuna nykyisiin vempaimiin, etenkin tankkien varustus (ja ulkonäkö) on suoraan kivikaudelta. Koneiden hardpointteihin voi asentaa aseiden lisäksi muunkinlaista kalustoa, kuten yönäkölaitteen ja vihollisen tutkalle näkymättömäksi tekevän häirintälaitteen.

Peli toimii koko ajan reaaliajassa, eli pelaajan kiroillessa epäloogisen valikkosysteemin kanssa vihollinen saa paukuttaa rauhassa.

Kaksinkertainen hupi

Maastossa voi yhtäaikaa olla kuusi omaa sotakonetta. Tietokoneavusteisista koneiden ohjausta varten on waypoint-systeemi ja autopilotti, eli tylsät lähestymislennot voi hoitaa automaattisesti ja sitten perillä kohteessa hyökkäykset manuaalisesti. Autopilotin ohjauksessa olevat yksiköt eivät osaa hyökä-

tä tai puolustautua.

Erinomainen oivallus on, että Amiga-duon voi letkuttaa sarjakaapelilla yhteen, jonka jälkeen kaksi ihmispelaajaa voi taistella samassa pelissä yhtäaikaa. Sarjakaapelin rakennusohjeet on huomaavaisesti painettu manuaaliin. Kaksinpelissä on sama ongelma kuin AG1:ssä, eli joskus toisella koneella peli pyörii hieman etuajassa. Tilanne korjaantuu tallentamalla ja lataamalla.

Vielä on viissatanen voimissaan

Grafiikka ei PC-simujen rinnalla näytä kovinkaan erikoiselta, mutta täyttää tehtävänsä ja mikä tärkeintä, on nopeaa. Perusviissatasella saa kytkeä miltei kaikki yksityiskohdat pois, mutta millä tahansa nopeammalla koneella kuten A1200:lla tai Supra-turbotulla viissatasella nopeus on täysin riittävä vaikka kaikki ekstrat olisivat päällä.

Armour Geddon II ansaitsee nopeatempoisen toimintansa ja sopivan laajuutensa takia hyvät pisteet. Realismin puutteesta viis, pääasia että on hauskaa.

Kimmo Veijalainen



Aseet asennetaan koneiden hardpointteihin. Aseissa on todellista voiman tuntua toisin kuin esimerkiksi Amiga-Falconin onnettomissa ohjuksissa. Rakettikeskityksessä maasto pölisee ja lastua lentää!



AG2:n uutuus, ilmalaiva, pudottelee soihtuja kesäyössä.

Maakulkuneuvot ovat tuskallisen hitaita, mutta niitä tarvitaan vihollistukikohtien valtauksessa ja tavaran noukkimisessa/kuljetuksessa.

Toteutus

Aseissa on mahtava voiman tunne, mutta lentohärveleiden ohjaustuntuma on outo. Peli on vauhdikas korkeillakin yksityiskohtatasoilla. Menusysteemi on sekava, nappulat on siroteltu joka ruudussa eri kohtaan.

Kynnys

Kontrollit ovat yksinkertaiset.

Yhteenveto

Armour Geddon ykkönen pikkuparannuksilla ja siistimmällä grafiikalla. Tarjoaa liian vähän uutta verrattuna siihen, kauanko peliä on odotettu, mutta vanhana Armour Geddon -fanina voin sanoa vain: I Illlike it!

Sotapeli

85

Mestariohjelmoijien paluu

Kid Chaos

Magnetic Fields/Ocean

Kaikki Amigat
Minimi: 1 Mt, kiintolevyltä pelattaessa 1,5 Mt
Ohjaus: ilotikku & -laatta
Testattu: Amiga 500 1 Mt



Vihdoin viimein Magnetic Fieldsin mainiot ohjelmoijapojat purskahtavat maankamaralle uudella luomuksellaan: parin vuoden odotus palkitaan tasohyppelyllä Kid Chaos.

Jo vuosi sitten näkemäni demo vakuutti: maisemat vierittyivät hurjan näyttävästi, väriä oli riittävästi ja hahmon ohjattavuus tuntui luontevalta. Sittemmin sinisukkainen kissa on saanut tehdä tilaa pönäkälle nuijapäälurjukselle ja pelin nimi on muuttunut Kit Viciouksesta Kid Chaokseksi. (Miksi ei Kid Viciouksek-si?)



Kehystarina on vastenmielisen väkisinympätyn makuinen, mutta käsittämättömyydessään jollakin järkyttävällä tavalla hellyttävä. Kid Chaos on kuka tahansa tavallinen luolapoika, jonka pahat tiedemiehet tulevaisuudesta kidnappaavat kivikaudelta jonnekin ensi vuosituhannelle. Hänet pakotetaan muodinmukaisiin vetimiin ja hänen reaktioitaan seurataan tieteen nimissä. Jostain kumman syystä hän saa kuitenkin pitää patukkansa.

Jossakin A.E.C:n (Artificial Environment Centre) toimitalon vihoviimeisessä sopukassa säilytetään vapauteen vievää aikakonetta. Voimakkaat suojakentät estävät pääsyn sen luo. Kuinka ollakaan, näiden mystisten kenttien energianlähteet on piilotettu Kidiä ympäröiviksi virtuaalimaailmoiksi! Jos hän panisi patukkansa viuhumaan ja tuhoaisi tarpeeksi tavaraa kustakin maailmasta, hän eliminoisi suojakentät ja pääsisi käsiksi aikakoneeseen ja ansaitulle kotimatkalle. Huh, huh.

Virtuaalimaailmat tasohyppelään sutjakkaasti kohti kunkin vaiheen maalia, exitiä. Kaikki mahdollinen rikkoutuva on särjettävä, jotta exit avautuisi. Alkupään kentissä aivan kaikkea ei tarvitse tuhota, mutta myöhemmissä vaiheissa lähes jokainen kohde on löydettävä ja rikottava. Alati kiristyvä aikaraja tekee tehtävän yhä vaikeammaksi.

Maailmankaikkeus on jaettu viiteen maailmaan, salaisesta puutarhasta aloitetaan ja raunio-kaupunkiin päädytään. Jokainen maailma on lisäksi jaettu kolmeen vaiheeseen ja lopputehtävään. Perinteisten loppuhirviöiden sijasta taistellaan aikaa vastaan simppeleissä pikku peleissä – kaikki on jälleen eliminoitava, jotta etenemään pääsisi. Onnistuneen suorituksen jälkeen pelaaja palkitaan salasanalla.

Kid Chaokseen on helppo tarttua. Kontrollit tuntuvat luontevilta, vauhtia riittää ja pelattavuuskin tuntuu olevan kohdallaan. Magnetic Fieldsin Andrew Morris ja Shaun Southern ovat repineet perus-Amigasta kaiken mahdollisen irti. Kid Chaos on yksi upeimmin ohjelmoituja Amiga-pelejä kautta aikojen.

Toisessa maailmassa jokin alkaa kuitenkin tökkiä. Toksisen Erämaan ei toki tule ollakaan maailman miellyttävin paikka, mutta tuon vaikutelman perillevieminen pelaajaparan aivoihin pelattavuuden kustannuksella on huono ratkaisu. Maasta pongahtelevat piikit, limapallosten aiheuttamat äkkikuolemat ja toisen kentän tiukka aikaraja kiristävät pinnan pinkeäksi.

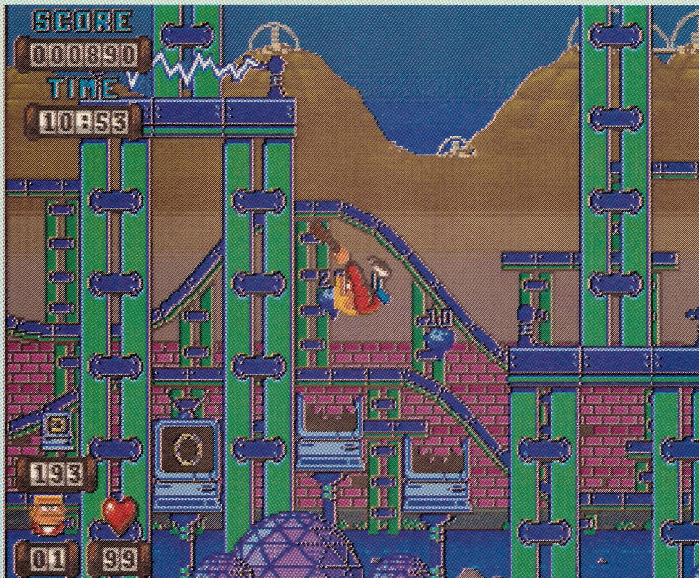
Lelutehtaassa tunnelma hieman hilliintyy, mutta sen viimeisen rikottavan katulyhdyn etsiminen hehtaarikentistä alkaa käydä työstä. Ja vaikka huliganistiset halut saisikin tyydytettyä, on vielä löydettävä reitti exitiin ja seuraavaan vaiheeseen.

Kid Chaos on designiltaan hurjasti velkaa Sonicin ensimmäiselle seikkailulle. Kloonista ei ehkä sentään kannata puhua, mutta Sonicin vihaajille tätä peliä ei voi suositella. Sonicin etu oli sutjakka pelattavuus, joka kostautui liiallisena helppoutena. Kid Chaos ei ole taatusti liian helppo, mutta pelattavuudeltaan paikoin tuskastuttava, turhauttava.

Krediittilistan mukaan äänifekteistä huolehtinut hemmo on samalla Kid Chaoksen ainoa pelitestaaja. Yhden testaajan käyttö on aina vaarallista, pelin pirullisuuksille sokeutuu helposti. Sääli, sillä kunnollisella hinkkauksella tästä pelistä olisi helposti saatu Amigan kaikkien aikojen paras tasohyppely. Nyt Chaos Kid jää keskisarjan tarpojaksi, ikuiselle kotimatkalle jonnekin Lelutehtaan ja Teknolinnakkeen välille.

JTurunen



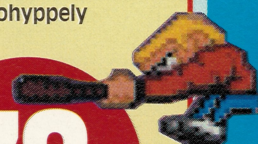


Toteutus
Magnetic Fields osaa hommansa. Lotus II ja Kid Chaos jäävät ohjelmoinniltaan Amiga-pelien historiaan.

Kynnys
Helpot, sujuvat kontrollit. Alku lempeä, mutta peli vaikeutuu liian nopeasti vastenmielisen turhauttavaksi. Salasana kunkin maailman jälkeen, maailmoja kaikkiaan viisi.

Yhteenveto
Riittävän haasteen ja hyvän pelattavuuden sisällyttäminen yhteen ja samaan tasohyppelyyn on melkoisen vaikea tehtävä. Siinä ei ole tällä kertaa onnistuttu. Loistelias teknisesti, pelinä puiseva.

Tasohyppely



78

Wing Commander: Armada

Origin/EA

PC, PC CD-ROM
Minimi: Ohjekirjan mukaan 486/33, 4 MT RAM, VGA, hiiri. CD:ltä pelaaminen vaatii 8 Mt RAM.
Ääni: Adlib, Sound Blaster, SB Pro, SB 16, General Midi
Kiintolevy: CD-asennus 1,2 Mt, kokonaan asennettuna 13 Mt
Testattu: 486DX2/66 Stealth 24 VLB, 8 Mt, SB, LAPC-1, CD-ROM 450 kt/s, 14400 bps modeemi 386DX/33 Trident, 4 Mt



Kissat linjoilla

Ei Originia voi ainakaan yrittämisen puutteesta syyttää. Wing Commander: Academy ei vakuuttanut, nyt sama idea on terästetty sekä kaksinpelillä että strategiaosuudella. Riittävätkö ne tekemään Wing Commander: Armadasta esi-isiensä veroisen?

Tärkein uutuus on siis mahdollisuus ottaa ystävästä mittaa. Se onnistuu modeemilla, nollakaapelilla, verkolla ja jopa samalla koneella, jaetulla ruudulla.

Kaikki modeemipelejä pelanneet tietävät, millaista hiusten repimistä yhteyden toimimaan saaminen voi pahimmillaan olla. Yllätyksekseni Armadan yhteydenotto toimi ilman ongelmia heti ensimmäisellä kerralla ja jopa lentäminen sujui ilman suurempaa nykimistä tai pätkimistä. Muutamaa kaatumista lukuun ottamatta saavutus on kunnioitettava kotoisilla roskalinjoilla, ja Armada ansaitseekin modeemin käsittelystä täyden pinnat.

No carrier

Aluksi Armada näyttää ylenpalttiselta, sillä pelaajalle tarjotaan neljää eri pelitapaa. Gauntlet on jo Academystä valitettavan tuttua lentelyä, jossa yksinkertaisesti lahdataan vastustajia aalto aallon jälkeen. Muutaman kymmenen tapon jälkeen homma alkaa hatuttaa todella vakavasti, sillä Wing Commandereiden taistelu yksinään on itseään toistavaa. Edes siipimiehenä lentävä kaveri ei tee asiasta mielekkäämpää, antaahan ainoastaan mahdollisuuden testata tiimityötä käytännössä. Battle on yhtä tylsää räiskimistä, paitsi tällä kertaa maalitauluna toimii kaveri tai tietokone.

Armada-optiossa pelaajat saavat yhden tukialuksen ja planeetan alustelakkoineen ja kaivoksineen. Kaivamillaan mineraaleilla pelaaja voi rakentaa lisää kaivoksia eri planeetoille, tuottaa hävittäjiä telakoillaan ja pystyttää linnoituksia planeettojensa suojaksi. Kaivoksia ja muita roinaa voi joka planeetalle tehdä yhden laatuaan, ja näin pelaajan pitäisi laajentaa laivastoaan ja osuuttaan sektorista. Tämä siis teoriassa.

Todellisuudessa pelaaja tekee pari kaivosta ja odottelee yhden raskaan hävittäjän valmistumista. Tämän jälkeen hän haistattaa pitkät kaivoksilleen ja etsii käsiinsä vastustajan tukialuksen, jonka torpedoi ja voittaa pelin. Parhaassa tapauksessa ei pelaaja joudu edes lentämään, sillä ilman suojaa jäänyt tukialus tussahtaa automaattisesti.

Kampanja-moodi on muuten aivan sama, paitsi lentäjä joutuu kärsimään tiensä läpi 11 samankaltaisen sektorin vain nähdäkseen vastustajan kotimaailman räjähtävän. Se siitä strategiasta.

Kaikki pelityypit ovat yksistään pelattuna kuolettavan tylsiä, eivätkä ne kaverin kanssa kisaillessakaan paljon innosta. Ainoana mukavana puolena Armadassa voidaan vihdoinkin katsoa kumpi oikeasti on parempi pilotti.

Vain muutaman aluksen tähden

Toisena porkkanana Armadan grafiikkaengine on vihdoin saatu päivitettyä Strike Commanderista tuttuun versioon. Poissa ovat siis suttuiset bitmapit ja tilalla ovat todella tyylikkäät ja yksityiskohtaiset alukset. Aivan vierestäkin katsottuna koneet näyttävät teräviltä ja kauniilta, ja ne myös tuntuvat kolmiulotteisilta. Lähes kaikki alukset ovat uusia, ja niitä kaikkia voi myös lentää. Mitään järisyttävää tappokonetta mukana ei kuitenkaan ole. Mukavana graafisena jippona alusten suojakenttä välähtää ja säkenöi, kun siihen osuu.

Musiikillisesti Armada tallaa kultaista keskitietä ja tehosteet ovat lähinnä aseiden piipahduksia ja pamahduksia. Muutamat vastustajien solvaukset kaikuvat oudon hiljaa muun metelin takaa. Joystickillä lentäminen vaatii hieman totuttelua jo Privateerista tutun hyppivän tähtäimen takia.

Originin ja Intelin diili sen sijaan alkaa pikkuhiljaa jurppia, sillä Armadakin ilmoittaa vaativansa 486/33:n toimiakseen. Todellisuudessa peli pyörii aivan jouhevasti vielä 386DX/33:ssa, jossa on vielä sikahidas Trident näytönohjaimena. Suurtakaan nopeuseroa ei 486DX2/66:een ollut huomattavissa.

Kaiken kaikkiaan Armadaa ei kauan jaksa pelailla. Uusien alusten ja grafiikkojen tultua tutuksi peli jää hyllyyn pölyä keräämään hyvin toimivasta modeemipelistä huolimatta.

Tapio Salminen



Kilrathien tukialus tuntuu suorastaan odottavan torpedoa luokseen.

Suojatehoste toiminnassa.

Toteutus
Strike Commanderista tuttu engine tuo kauniit alukset ja yllättävän nopeuden hitaammissakin koneissa. Modeemipeli toimii teknisesti hyvin.

Kynnys
Enemmän lentotunteja kuin kaverilla.

Yhteenveto
Tylsä ja itseään toistava peli, jota on kaunis katsella.

Shoot'im (or her) up

70

STAR CRUSADER

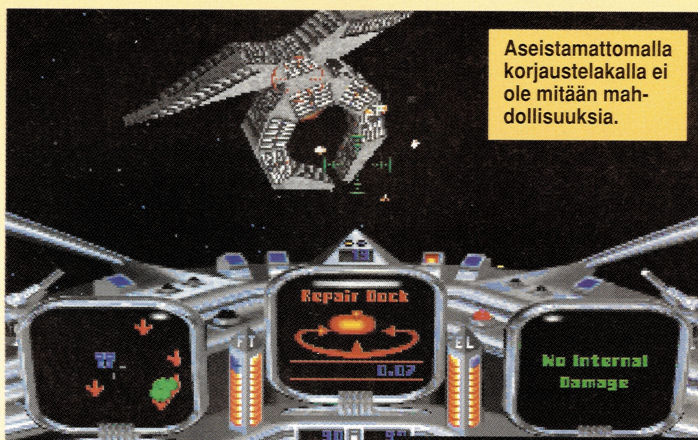
Ensimmäinen RISTIRETKI

Star Crusader

Take 2/Gametek
PC, PC CD-ROM
Minimi: 386, 2 Mt RAM, VGA, hiiri
Ääni: AdLib, Sound Blaster, SB Pro, PAS, Covox Sound Master II, Wave Blaster, SCC-1, LAPC-1
Kiintolevy: 100 kt CD:ltä pelattaessa
Testattu: 486DX2/66, 8 Mt, SB, LAPC-1, CD-ROM 450 kt/s

Joskus menestyspelikloonien saapuminen markkinoille kestää yllättävän kauan. Tunnistakaapa esikuva: Gametekin Star Crusader on ampumapeliluonteinen, kolmiulotteinen avaruustaistelupeli oikealla juonella ja sitä eteenpäin kuljettavilla välianimaatioilla terästettynä. Ja nyt kaikki yhdessä: "Mutta sehän on Wing Comm..."

Kunnon avaruusooppera on aina tervetullut eikä esikuvissa ole mitään pahaa, kunhan lopputulos vain on hyvä. Ja hyvä Star Crusader kieltämättä on.



Aseistamattomalla korjaustelakalla ei ole mitään mahdollisuuksia.

Korjaustietokoneen työjärjestyksen ohjaileminen sujuu kätevästi omalta näytöltään.



Joukkojen menestyksen näkee karttahuoneessa, jonka sisältöä päivitetään jatkuvasti.



Crusaderin oma suojatehoste toiminnassa.

Valloittajan oikeus

Gorenen imperiumi on galaksin voimakkain ja mahtavin valta, joka jatkuvasti etsii itselleen uutta elintilaa ja alamaisia. Gorenet pitävät itseään vapauttajina ja kouluttajina, jakavathan he suurutta sekä tietotaitoaan että teknologiaansa johtamilleen kansoille. Mutta kun Imperiumi saapuu Ascalon Riftin reunamille, eivät alueen asukkaat päädykään myönteiseen integraatioratkaisuun. Sota on väistämätön.

Roman Alexandria, Imperiumin parhaimman hävittäjälentueen kapteeni, lähetetään joukkoineen paikalle tekemään selvää vastustajista. Sodan edetessä kaikki ei kuitenkaan suju aivan odotetusti ja Roman joutuu punnitsemaan tekojensa oikeutuksia ja omaa moraaliaan.

Joukolla sotaan

Star Crusader noudattaa hyväksi havaittua kaavaa. Ennen tehtävää kunnellaan selkeästi digitoitu käskynjako ja valitaan tehtävään sopivat siipimiehet ja sotakoneet. Itse lennossa yhtäläisyydet Wing Commanderiin sen kun kasvavat, jopa toimintanäppäimet ovat suurilta osin samoja. Ohjaus sujuu ongelmitta joystickillä, tähtäin ei loiki tai takeltele kuten Originin Privateerissa tai Armadassa.

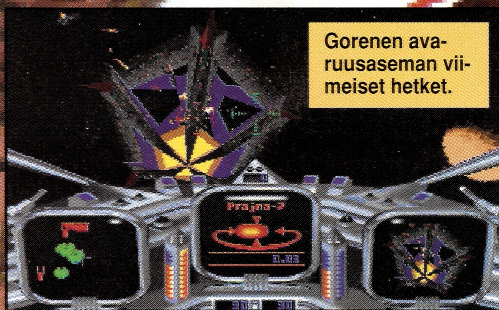
Lennettäviä hävittäjiä on kaikkiaan 13, joista suurin osa tulee käyttöön vasta tiettyjen juonenkäänteiden jälkeen. Sankaria ei ole unohdettu yksin avaruuteen, vaan siipimiehiä voi olla mukana lähes kymmenen kappaletta. Jokaiselle voi jakaa ohjeita pitkästä listasta, ja kommunikointi sujuu kätevästi sitä varten tehdyllä ruudulla. Radioliikenne on vilkasta eetterin kohistessa avun- tai voitonkiljahduksista.

Ympäristöä voi tarkailla zoomattavasta kartasta, josta myös näkee alusten kohteen ja vaurion. Aluksissa on runsaasti toimintoja, jotka tekevät lentämisestä muutakin kuin pelkkää vihollisen lahtaamista. Lähes jokaisessa mallissa on automaattinen korjaussysteemi, jonka voi määrätä korjaamaan hajonneita systeemeitä halutussa järjestyksessä. X-wingahtavasti lentäjä joutuu säätelemään myös aluksen laitteiden energiasaannin järjestystä.

Tiedustelu on taiteista jaloin

Pelin kuluessa Roman joutuu useaan otteeseen esimiestensä mielivallan kohteeksi, ja lopulta tulee piste, jossa Roman joutuu päättämään pysyäkö uskollisena gorenalaisena vai loikatako vihollisen leipiin. Ratkaisu on täysin pelaajasta kiinni, joten moraaliset henkilöt voivat siirtyä auttamaan entisiä vihollisia tai valtakunnalleen uskolliset voivat viedä Gorenen imperiumin oikeutettuun voittoon. Näin tehtävät muodostuvat osin erilaisiksi, minkä lisäksi pelaajan menestys vaikuttaa sodan kehitykseen. Pelissä on siis melko epälineaarinen tarina ja paljon mahdollisia tehtäviä, manuaalin mukaan yli sata.

Muutenkin Star Crusader on poikkeavan monipuolinen. Hyökkäys- ja tuhoamistehtävät eivät ole ainoa ilo, vaan muka-



Gorenen avaruusaseman viimeiset hetket.



na on alusten kaappaamista, diplomaattisia neuvotteluita ja miinakenttien puhdistusta. Suunnittelijat ovat ilmeisesti pitäneet Star Trek II: Wrath of Khanista, sillä muutama tehtävä käydään tähtisumun sisällä. Purppurassa energiapilvessä lentäminen aiheuttaa aluksille häiriöitä ja lyhentää aseiden kantamaa, lisäksi torpedot ovat nebulassa hyödyttömiä, sillä lukituksen saaminen on epätoivoisen vaikeaa tai epävarmaa.

Omaperäisimpiä ovat kuitenkin vakoilukoneella lennettävät tiedustelutehtävät. Intruderissa oleva vaippalaite tekee aluksen tutkassa näkymättömäksi, mutta ei peitä sitä paljaalta silmältä. Kun kohteen luotaaminen onnistuu vain lähietäisyydeltä, muodostuu tehtävistä jännittäviä pujottelutuokioita. Liian läheltä lentävä vihollishävittäjä huomaa koneen, joten pelaaja joutuu ennakkoon suunnittelemaan reittinsä ja ajoituksensa tarkasti. Tiuhan vihollisverkon läpi pujahtaminen ja avaruusaseman viereen hiipiminen vaatii taitoa ja harjoittelua, mutta on vaivan arvoista.

Kaunis ja virtaviivainen

Graafisesti Crusaderilla ei ole hävettävää. Gouraud- ja Phong-varjostetut hävittäjät ovat kauniita, joskin hieman hassun oloisia ja vektoripohjaisen grafiikan ansiosta pysyvät kauniina läheltäkin katsottaessa. Osumasta välähtävät suojat ovat maukas lisä.

Kuten Wing Commandereissa, myös Crusaderissa tehtävien väleihin on ripoteltu animaatiopätkiä. Niitä on ympätty hieman harvempaan kuin Wingeissä, mutta silti ne ajavat tehokkaasti asiansa juonen kuljettajina. Myös jokaista tehtävää edeltävä käskynjako vie juonta eteenpäin ja lisää pelin tunnelmaa. Välianimaatiot ovat renderoitua taidetta, mistä johtuen ihmisten kasvot ovat huvittavan kulmikkaita ja suunliikkeet suorastaan riemukkaita.

Pelin CD-versiossa on paljon puhetta, joka on erittäin virheettömästi digitoitua ja hyvin näyteltyä. Näyttelijät ovat eläytyneet ihailtavasti rooleihinsa ja tunne paistaa läpi kaikista repliikeistä. Korppuversiota varten tarjolla on oma puhepaketti klassiseen Wing Commander -tyyliin.

Musiikki on suurimmalta osalta keskitasoista rimputusta, joka menee taustalla, mutta ei houkuttele kuuntelemaan. Tehosteet ovat normaaleja aseiden ääniä ja räjähdyksiä, joita on kuitenkin kylvetty mukaan tavallista enemmän. Normaali taistelu onkin täynnä räjähdysten ja aseiden ääniä ja siipimiesten riemunkiljahduksia.

Mukana on myös huvittavia yksityiskohtia, sillä gorenen vastustajien piilotukikohta sijaitsee ulkoisesti melko lailla Star Warsien Hothia muistuttavalla planeetalla.

Iloinen yllätys

Pelissä on valittavissa kuusi eri vaikeuastetta, jotka vaihtelevat helposta mahdottomaan. Normaalitasollakin lentäminen tarjoaa ajoittain riittävästi haastetta, sillä vihollisten tekoäly pitää ne tiukassa liikkeessä. Muutamat tehtävät putoavat harakiritasoiseen kastiin, joten kertaus on opintojen äiti. Mitään tiefightermaista päiviä kestävää ruljanssia ei tosin pääse syntymään, ja vaikeudet ovat aina lopulta voitettavissa.

Kokonaisuutena Star Crusader on yllättävän nautittava paketti, jonka useat juonimahdollisuudet ja hyvin ajateltu tehtävärakenne kiinnostavat loppuun asti. Erittäin hyvin onnistunut Wing Commander -klooni, jossa on jotain itsekin keksittyä. Mannaa kaikille avaruussimujen ystäville.

Tapio Salminen





Nebulassa lentäminen aiheuttaa monia uusia ongelmia.



Toteutus
Tyylikästä taidetta ja selkeää ja hyvin toteutettua puhetta.

Kynnys
Sitkeyttä tai paljon lentokokemusta.

Yhteenveto
Viihdyttävä ja kaunis peli uskolliseen Wing Commander -traditioon.

Simulaattori/ammuskelu

87

Duumipe

Doom II: Hell on Earth

Id Software/Virgin
PC, PC CD-ROM
Minimi: 386/4 Mt (käytännössä 486/8 Mt)
Äänituki: Sound Blaster (Pro, 16), GUS, General Midi, Roland (MT-32, SCC-1)
Ohjaus: N, H, J, Cyberman
Kiintolevy: 16 Mt
Testattu: 486/50/8 Mt, SB16 + General Midi



●●Ja niin koitti Tuomiopäivä II. Taas tanssahtelevat demonit moottorisahan tahtiin ja laulusta huolehtii konetykki. Doom II ilmestyi siis virallisesti, vain puolitoista kuukautta piraattiversiota myöhemmin.

Moni peli ei näin suuria ennakko-odotuksia ole herättänyt, joten Hell on Earthin ilmestyessä osa pelaajista, etenkin Doom-veteraanit, olivat lievästi pettyneitä. Kuten loogista oli odottaa, Doom II muistuttaa Doomia kuten Spear of Destiny Wolfenstein 3D:tä.

Anteeksi, mikä on Doom?

On teoriassa mahdollista, joskin epätodennäköistä, että ilmiö nimeltä Doom on jollekulle uusi tuttavuus. Lyhyt tiivistelmä: Doom lienee tunnetuin tietokonepeli kautta aikojen. Se kertoo avaruusmerijalkaväen sotilaasta, joka taistelee tiensä läpi demonien täyttämien tukikohtien salamannopeassa kolmiulotteisessa maailmassa.

Makoisalla asevarustuksella, aina moottorisahasta täystuhoaseisiin, elimoidaan lukuisaa demonilaumaa erittäin verisin graafisin tehostein. Pelkästään poikkeuksellinen väkivalta olisi riittänyt klassikkostatukseen, mutta Doom on muutakin. Sarjakaapelilla tai modeemilla kaksi, verkossa neljä pelaajaa voi posauttaa ilmat joko toisistaan tai hirviöistä (yleensä toisistaan), seurauksena se, että monissa liikeyrityksissä ja vastaavissa Doomin peluu on ankarasti kielletty.

Ja vielä kolmantena bonuksena Doom on maailman muuteltavin peli, johon hakkereiden apuohjelmien avulla voi muuttaa kentät, grafiikat, äänet ja jopa osittain itse pelin parametreja. Seurauksena Doom-hysteria on jo ajat sitten jättänyt järkevän tason taakseen ja kohonnut käsittämättömyyksiin.

Honey, I'm home!

Kun maailmankaikkeuden kovin avaruusmariini vihdoin palaa Maahan, kuinka ollakaan: sehän on jyrätty. Ihmiskunnan rippeet saadaan vielä pelastettua, mikäli joku pystyy taistelemaan tiensä läpi vallatun avaruusaseman ja poistamaan voimakentän, joka estää pelastusalusten lähdön pois tuhoontuomitulta palloselta. Doom II sisältää siis 32 uutta tasoa, joista kaksi salaisia.

Niin että semmoista.

Puoli tusinaa demonia

Doom II tarjoaa vähän uutta. Ehkäpä suurin pettymys on se, että uusia aseita on vain yksi: kaksipiippuinen superhaulikko, joka on hidas mutta varsin tehokas. Id nimittäin suunnitteli korvaavansa epätyydyttävät pyssyt eli plasmakiväärin ja BFG9000:n jollain mielenkiintoisemmilla virityksillä, mutta eipä niin sitten tehnytkään.

Vanha hirviökaarti on saanut kuusi (kuusi kuusi) uutta jäsentä. Commando on konetykillä varustettu (kivasti mossahtava) paksu zombie. Mancubus on myös paksu, mutta ammuskelee tuplatulipalloja. Tämän demonin parhaisiin puoliin kuuluu tyydyttävästi irtoava päälaki.

Arachnotronit ovat Cyberspiderin pikkuveljiä, sellaisia plasmakivääreillä varustettuja kiusankappaleita. Hell Knightit ovat heikompi (ja erivärinen) Baron of Hell -variaatio. Pain Elemental muistuttaa Cacode-

Archvile

Pain Elemental

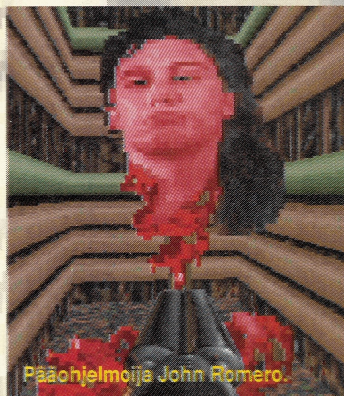
Arachnotron

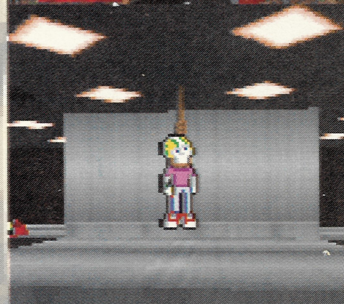
Commando

Mancubus

Revenant

ikko ja Tuusannuuskamuikkunen







moneja, mutta sylkee suustaan Kadotettuja sieluja. Siksipä sen eliminointi on vähän vaikeaa, kun yleensä edessä kelluukin kallo.

Pinon pahin on kuitenkin Archvile. Ensinnäkin se on varsin kestävä. Toiseksi sen ase on magia, eli jos Archvile on vielä näkökentässä kun se saa loitsunsa loppuun, tulee ikävästi vahinkoa. Pirullisinta on kuitenkin Archvilen kyky herättää jo tapetut hirviöt uudestaan eloon. Voi sitä riemua kun panokset ovat vähissä, mutta hirviöt tulevat uusintana.

Uusilla hirviöillä on uudet äänefektit, luonnollisesti, ja Doom II sisältää paljon myös uusia seinä-, katto- ja lattiagrafiikoita. Tee-se-itse-miehiä kiinnostavia uusia erikoisefektejä (eli linedefejä) on myös joukko, suurin osa nopeutettuja versioita ovista, hisseistä ja vastaavista. Ainoa varsinainen uutuus on vain hirviöille tarkoitettu teleportteri.

Äi-tiiiiiiii!

Doom II:n heikkona puolena on se, että se julkaistiin oikeastaan liian myöhään. Maailmalla liikkuu jo tuhansia itse tehtyjä tasoja originaali-Doomiin, joten melkoinen osa potentiaalisesta pelaajakunnasta on jo valmiiksi päälakea myöten täynnä koko Doomia. Minä ainakin olen.

Lisäksi Doom II:n tasot muistuttavat niitä itsetehtyjä "haulikko, kyberdemoni ja kymmenen kikan kätketty Exit" -tasoja, joita minä pelasin tylsistyneenä ja huijauskoodeja käyttäen. Nautittavan aivottomasta, mutta puhtaasta pyssyjen jylisyttelystä on ajauduttu liian kauas massiivisiin hirviölaumoihin ja kikkakepponen-kenttiin, ja kiusaus turvautua huijailuun on välillä ylitsepääsemätön, varsinkin viimeisessä kentässä. Saa olla aika fakiiri, jos Doom II:n nykäisee vakioksi muodostuneella vaikeustasolla eli Ultraviolencella läpi ilman huijailua tai ylenmääräistä tallentamista.

Teknisesti Doom II ei poikkea edeltäjästään: erinomaiset äänieefektit (ne uudetkin), hyvä musiikki, nopea grafiikka ja pelattavuus kohdallaan. Nelimegaisten koneiden kannattaa käydä lisämuistiostoksilla, sillä nykiminen niillä on, aiheeseen tosin sopivasti, yhtä helvettiä.

Idin pojat ovat aika epeleitä. Doom II:een on kätketty muutama hauska pikku vitsi: kaksi piilotasoa sisältää tutunnäköisiä sinipukuisia veijareita ja seinäkoristeita Idin edellisestä menestyspelistä Wolfenstein 3D. Toisen tason lopusta löytyvät hirtetyt Commander Keenit, aidoilla PC-piipperiefekteillä vielä, huvittivat jo paljon. Ja löytyypä kentästä 30 John Romeron irtopääkin, ainakin kun käyttää uutta huijauskoodia IDCLIP ja kävelee läpi seinien .

Pedon versio

Doom on versiomallia v.1.666 (heh), joka on siis sama kuin vanhan Doomin uusin inkarnaatio. Peruskäyttäjälle tämä näkyy lähinnä kelvollisena monipeluuohjelmana, joka sallii puhelinnumerotietokannat, nopeammat modeemiyhteydet, varppaukset ja tukun muita asetuksia.

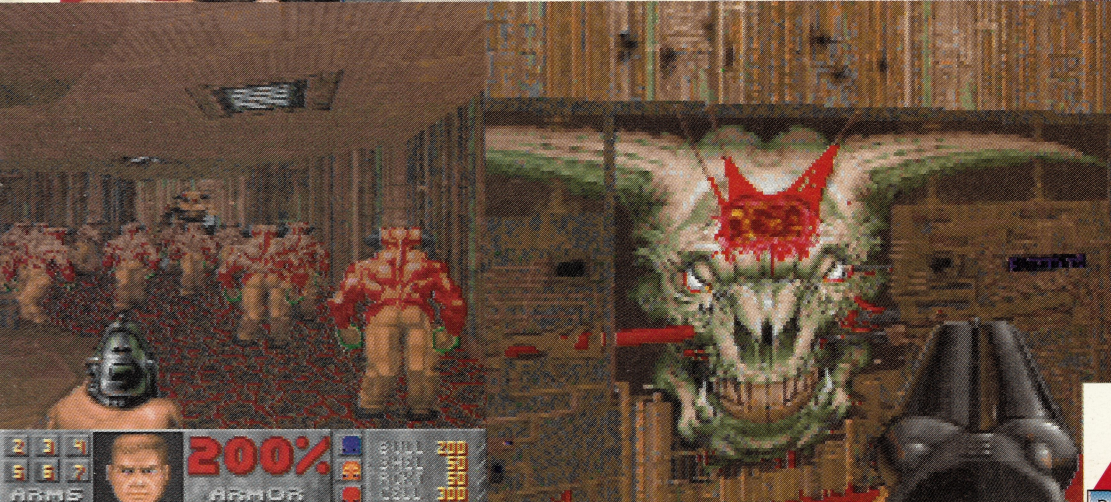
Deathmatchista on mahdollisuus valita uusi versio 2.0, jossa tavarat ilmestyvät keräilyn jälkeen aikanaan taas näkyviin.

Doom II:n CD-ROM-versio pyörii ihan hyvin rompulta (toteavat Internetin uutisalueet) ja sisältää bonuksena ensimmäisen Doomin.

Objektiivisesti Doom II on parempi kuin Doom, joka se puolestaan on täysiverinen klassikko (tai täysin epäpelattava, huonon näköinen ja tylsä Wolfenstein 3D-klooni, niin kuin comp.sys.amiga.games-uutisalue Internetissä pääsääntöisesti kertoo). Kenttien suunnitteluun olen pettynyt, mutta muuten Doom II on täyttä tavaraa. Ja Doom II:sta tulee se versio, jonka varaan kaikki uusi kiva teese-itse tulee rakentumaan.

Ainoa syy jättää Doom II hankkimatta on se, että on viimeistä pystyssä olevan hiuksen kärkeä myöten totaalisen Doom-kyllästetty. Sitten vaan odotetaan Idin Quakea, Doomklooneja kyllä tulee odotusta keventämään.

Nnirvi



Toteutus
Tapahtumia ei edelleenkään tarvitse arvailla. Nykii totuttua enemmän kahdeksallakin megalla.

Kynnys
Suvaitsevainen mieli ja nopeat refleksit.

Yhteenveto
Doomin isku on edelleen pelimaailman järkähtämättömin.

Räiskintä



92

Logitechin Vastaisku...





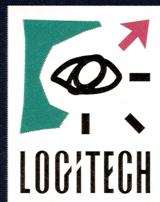


UUTUUS!

WingMan™

Lennä ilkeämmin, kovemmin ja nopeammin

- Käteen sopiva muotoilu, joka mahdollistaa tuntien väsymättömän pelaamisen
- Ohjaimessa on kaasutin, jolla voit säätää suoraan nopeutta
- Pehmeä ja täsmällinen liikerata
- Tukeva rakenne, joka on suunnniteltu kestämään rankimmankin pelituokion
- Raskas pohja, joka tuo vankkuuden
- Yli kaksimetrinen kaapeli
- Vuoden takuu



Virallinen maahantuoja:

Toptronics

Puh. 921-2546 666
Fax. 921-2546 777

Jälleenmyynti hyvin varustetut jälleenmyyjät kautta maan

UUTUUS!

WingMan™ EXTREME

Sisäänrakennettu ThrustMaster-yhteensopivuus lennättää sinut uusiin ulottuvuuksiin

- Aerodynaaminen ja ergonominen muotoilu sekä tukeva pohja mahdollistavat tuntikausien pelaamisen
- Neljään suuntaan toimiva 'kytkinhattu' tekee mahdolliseksi kuvakulman muuttamisen 360 astetta
- Neljä korkealaatuista kumilla suojattua nopeatoimista kytkintä
- Yli kaksimetrinen johto
- Vuoden takuu

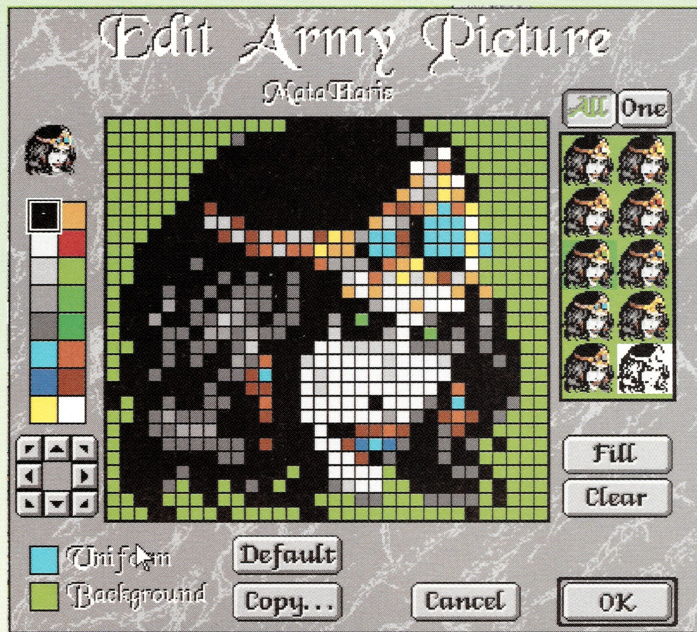
Tässä luettelo muutamista niistä peleistä, jotka hyödyntävät WingMan Extremen erikoisominaisuuksia:

Comanche • Falcon 3.02 • F14 Fleet Defender • F15 Strike Eagle III • Strike Commander • TIE Fighter • Tornado • X-Wing

Warlords II Scenario Builder

SSG
PC
Minimi: 386SX, 2 Mt RAM, tuki: VGA
Ääni: Ei
Ohjaus: H, N
Testattu: 386/40

Oma sota paras sota



SSG:n Warlords II on pysynyt pelaajien kiintolevyllä, eikä ihme, sillä pelattavilla fantasiastrategioilla on aina kysyntää. Monenkin sotaherran päässä on liikkunut haave omien skenaarioiden tekemisestä, ja nyt haaveista on vihdoin mahdollisuus tehdä totta yhtiön julkaiseman Scenario Builderin myötä. Ohjelma tarjoaakin mahdollisuuden konfliktin luomiseen ensi askelista alkaen.

Uuden pelin hinnalla myytävältä editorilta sopii tietenkin odottaa paljon. Scenario Builderillä voi suunnitella itse skenaariossa käytettävät yksikkötyypit, piirtää kartan, piirtää mieleisensä ikonin kunkin osapuolen kaupungille, sekä säätää pienempiä lisäominaisuuksia, kuten maagisten tavaroiden nimiä ja vaikutuksia, raunioissa kohdattavien hirviöiden nimiä ja vahvuuksia, sankareiden nimiä ja eri osapuolten aloitusrahasummaa. Kaikki toiminnot ovat kätevästi valittavissa menuista, eikä näppäimistöä juuri tarvita.

Magna Carta

Kartan piirtäminen on luonnollisestikin pelin ehkä tärkein osuus. Piirtely onnistuu kahdella tasolla: normaalilla näytöllä sen kokoisena kuin maasto itse pelissä näkyy, sekä suuremmassa mittakaavassa, joka on käytännöllinen mantereita ja muita suuria alueita suunniteltaessa. Lähikarttaa piirrettäessä muutokset eivät välittömästi näy yleiskartasta, vaan se on päivitettävä erikseen remap-komennolla, mikä hankaloittaa hieman yleiskuvan hahmottamista pieniä muutoksia tehtäessä. Päivittäminen ei onneksi kestä kovin kauan.

Lähikarttaan piirretyt maastoruudut näyttävät aluksi puhtaasti Legolandilta, mutta Smooth Screen -toiminnolla peli pyöristää rantaviivoja ja muuttaa grafiikan sulavammaksi. Koko karttaa muutettaessa tämäkin vie tosin hieman aikaa. Kartan piirtämisessä lähes ainoa valituksen aihe on maastotyyppien vähyys, niitä kun ei valitettavasti ole mahdollista suunnitella itse.

Monia yksiköitä

Yksiköitä editoitaessa pelaaja voi piirtää niille omat kuvat sekä muuttaa niiden bonuksia. Bonuksia on omien joukkojen moraalin kasvattamisesta erilaisiin liikkumisbonuksiin, samaan tapaan kuin itse pelissäkin. Positiivista on erityisesti se, että W2SB sisältää useita uusia armeijasettejä, jotka mahdollistavat sotimisen muuallakin kuin fantasiamaailmassa, esimerkiksi 1900-luvun alun Euroopassa tai vaikka avaruudessa. Uusissa armeijaseteissä on myös aikaisempia huolitellumpi grafiikka.

Yksiköiden käyttöönotto onnistuu kaupunkien kautta, eli sijoiteltuaan kartalle kaupunkeja pelaaja pääsee määräämään mitä yksiköitä nämä pystyvät valmistamaan. Joistain yksiköistä voidaan myös tehdä liittolaisia, joita saa avukseen raunioista tai temppeleistä tehtävän suorittamisen jälkeen.

There can be only one

Joitain puutteitakin ohjelmasta toki löytyy. Mahdollisuus siirtää yksiköiden ikoneja armeijasetistä toiseen olisi tuonut enemmän vaihtelua yksikköpuolelle. Myös jonkinlaisten yksinkertaisten tavoitteiden lisääminen olisi tuonut peliin lisäpontta, erityisesti suurista skenaarioista tulee loppua kohden helposti varsin puuduttavia, sillä peliä on jatkettava kunnes vain yksi pelaaja on jäljellä.

Mutta tällaisenaankin W2SB avaa Warlords II:een kokonaan uusia ulottuvuuksia. Ohjelman mukana tulee myös kiitettävä määrä uusia skenaarioita, joita voi helposti käyttää apuna omia suunnitellessa. Kaikenlaisten pikkuyksityiskohtien määrittely ja varsin vapaat kädet tekevät Warlords II Scenario Builderista oivan työkalun itse pelin ystäville, vaikka jäinkin hieman ihmettelemään ohjelmasta huudettavaa uuden pelin hintaa: W2SB olisi voitu julkaista hieman halvemmallakin. Alkuperäiseen Warlords II:een seonneille todellinen pakko-ostos.

Uusien skenaarioiden pelaamiseen ei välttämättä tarvita Scenario Builderia. Sen mukana tulee Warlords II:n päivitys versioksi 1.1a, johon tuo mahdollisuus on lisätty. Kyseinen päivitys sekä uusia skenaarioita löytyy Pelit-BBS:stä.

Mikko Alapuro





Toteutus
Erittäin käyttäjäystävällinen ja helposti opittava. Pienet odotukset kartan päivityksessä ja maaston pehmentämisessä häiritsevät hiukan, mutta minkä nopeudessa häviää sen monipuolisuudessa voittaa.

Kynnys
Manuaalia ei kovin paljon tarvita.

Yhteenveto
Warlords II:een toimiva ja monipuolinen työkalu, jota pelin ystävät tulevat taatusti rakastamaan.

Strategiapelin lisälevyke

89

Universe

Core Design

Amiga 1 Mt

Muuta: ei saa kiintolevylle, ei tue lisälevyasemia. 5 levykettä.

Ohjaus: H

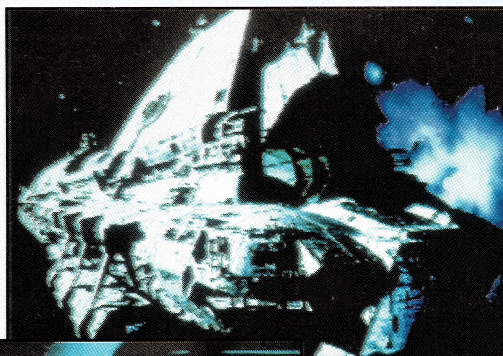
Testattu: A500 28 Mhz, 4 Mt

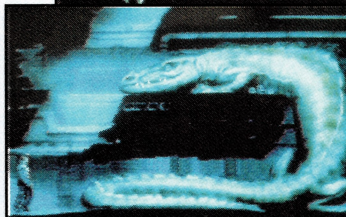
Kaukana kotoa

Ei voi väittää, että Amiga kärsisi seikkailupelien liikatarjonnasta. Onneksi ne harvat ilmestyvät ovat sentään hyviä. Universea voidaan pitää uutena aluevaltauksena, sillä Kaksi Isoa – LucasArts ja Sierra – eivät ikinä ole repineet Amigasta tällaista jälkeä kuin Core.

Kun Boriksen, parikymppisen assosiaalisen tietokonefriikin äiti lähettää miekkosen setänsä luokse asioita hoitamaan, kuuluu historian lehtien havinaa. Einsteinmaisen keksijäsedän kämpässä on nimittäin jonkinlainen materiasiirrin käyttövalmiina, ja uteliaan Boriksen on aivan pakko heti setänsä tarkkaavaisuuden hellittäessä antaa periksi mielihaluillensa käpelöidä laitteen hanikoita. Zzap vain, ja Boris huomaa olevansa toisessa maailmassa – ei vaan toisessa maailmankaikkeudessa.

Ihmeen kaupalla Boris on siirtynyt Paralelaan, antimateriasta koostuvaan universumiin. Hänen ympärillään on näkymätön ohut kalvo, joka eristää antiatomit hänen kehonsa atomeista ja näin estää niiden ja koko senhetkisen olinpaikan hallitsemattoman leviämisen avaruuteen kuin Alderaan konsanaan. Boriksella ei ole hajuakaan siitä missä hän on, mutta jotenkin hän ymmärtää uuden olinpaikkansa kieliä ja laitteita, sekä pysyy hengissä vähähappisessa ympäristössä. Lisäksi hän näkee visioita tapahtumista toisella puolella Imperiumia. Mies on siis muuttunut Ö-luokan Marvelsankariksi.







Uhka Imperiumille

Pelaaja aloittaa tiensä Virgan Imperiumin alueelta, jota hallitsee keisarikuningas Neiamises. Virganin kansa on sorrettua ja sitä pidetään kurissa raa'alla voimalla ja tyytyväisenä huumeiden avulla. Karkkiautomaatista saa piristeitä, porukka litkii vihreää brandyä kaiken päivää, ja sitä rataa. Köyhyys on yleistä ja kaupungit masentavia loukkoja. Melkein kuin turistimatka New Yorkiin.

Vanhan Keisarin apulaisena on supertietokone, Ylin Havainnoitsija, jonka sensorit ovat levittäytyneet koko Imperiumin alueelle. Keisari on tietokoneen kanssa niin tiiviissä yhteistyössä, että koneesta on tullut osa hänen tietoisuuttaan. Keisari pystyy jopa ennustamaan tulevaisuutta ja uskoo olevansa jumala. Tietokone on kuitenkin jo ehtinyt matemaattisesti todistaa olevansa jumala, joten pieni närä kahden hallitsijanpuoliskon välillä on luonnollista. Paha kyllä Keisarin ruumis on iän myötä pahasti rappeutunut, mutta tähänkin hän on jo keksinyt ratkaisun...

Keisari pelkää miehen toisesta maailmasta olevan uhkaksi hänelle, joten tuntiessaan Boriksen läsnäolon Imperiumissaan hän lähettää uskollisen alamaisensa, Paroni Kaleevin päästämään tunkeilijasta ilmat pihalle. Voiko päivä paremmin alkaa, varsinkin kun Boriksen ainoa motiivi Paralelassa seikkailemiselle on päästä takaisin kotiinsa.

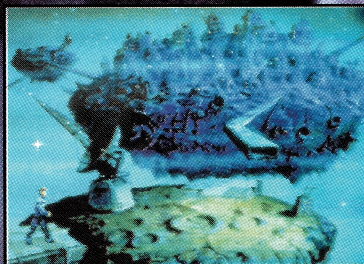
Hillittyä hauskaa

Huumoria ei ole sotkettu Universeen paljoakaan, ja ne vähäisetkin vitsit perustuvat pelkkään tekstiin. Boriksen tavatessa pienen Yoda-kloonin hän kysyy: "Etkö ollut Tähtien Sodassa tai jossain?"; löydettyään paikallisen muodin mukaisen asusteen hän kehuu pohjattomien ACME-taskujen "olevan must kaikissa seikkailupeleissä".

Universe on kuin vakavampi versio jostain aiemmasta Space Questista. Planeetoilla ja bladerunnermaisissa kaupungeissa kaikki on kovin tutun näköistä, eräästä baarista jopa löytyy pelattavia kolikkopelejä a la Space Quest 3. Alipeleinä ovat Invaders ja suurta riemastusta aiheuttanut Breakout-klooni, jossa pallot jakaantuvat koko ajan. Ruutu näyttää popcorn-pannun sisäpuolelta miljoonan pallon tasoittaessa tiilimuuria.

Viimeisessä korpimaassa kukaan ei kuule huutoasi

Käyttöliittymässä on yritetty apinoida Sierran vastaavaa, mutta epäonnistuttu pahasti. Esimerkiksi tavallisen Use-toiminnon lisäksi alavalikossa ovat erilliset ikonit syömiselle, pukeutumiselle, työntämiselle, tavaroiden yhdistämiselle jne. Todella hirveä ratkaisu, sillä usein pelin aikana tietää, mitä pitäisi tehdä, muttei sitä, miten asia pitäisi takoa pelille päähän. Kantamaansa tavaraa ei saa pudotettua maahan, mikä ei ole kivaa, koska mukaansa saa kerättyä kaikenlaista roinaa. Ainoa oivallus käyttöliittymässä on se, että kaksoisklikkaamalla ruudulla miehen saa juoksemaan vauhdikkaasti.



Kuollakseen joutuu näkemään vaivaa, sillä peli varoittelee vaarapaikoissa, mutta muuten pelisuunnittelussa on parantamisen varaa. Boriksen täytyy seisoa ruudulla suunnilleen oikeassa kohdassa, jotta esimerkiksi puhuminen jollekin hahmolle onnistuu. Lisäksi Boris jää usein pyörimään tiellänsä olevien esteiden luokse kuin pieru nahkahousuissa ennen kuin suostuu ottamaan suunnan kohti hiirenpointteria.

Kassillinen kikkailua

Grafiikka on Monkey Island II:n, Kyrandian ja Future Warsin ohella parasta, mitä viissatasen seikkailupeleissä on nähty. Värejä on taiottu ruudulle enemmän kuin tarpeeksi, ja lisäksi grafiikka on erittäin nopeaa. Boris skaalautuu kauniin portaattomasti liikkuessaan ruudulla syvyyssuunnassa. Äänipuolikin on kunnossa, vaikkakin pelin aikana soivat musiikinpätkät ovat liian lyhyitä. Onneksi ne vaihtuvat miltei joka ruudussa.

Pelaaminen ei, harvinaista kyllä, ole kovinkaan kamalaa, vaikka peliä ei saakaan kiintolevylle. Universen kohderyhmä on selvästi haluttu maksimoida mahdollistamalla sujuva pelaaminen kaikkein heikoimmillakin Amiga-kokoonpanoilla, mutta on todella typerää, ettei lisälevareita hyödynnetä. Peli pitää onneksi huikean määrän ruutuja kerralla muistissa, eikä levyä tarvitse vaihtaa kuin tilannetta tallennettaessa tai uuteen peliosioon siirryttäessä. Pelitilanteita mahtuu korpulle enemmän kuin riittävästi.

Jos kaipaat hyvännäköistä avaruusseikkailua, osta Universe. Avaruusseikkailuista pitäville Amigisteille vaihtoehtoja ei juurikaan ole.

Kimmo Veijalainen

Toteutus
Parhaimman näköisiä ei-AGA-Amiga-seikkailupelejä koskaan. Musiikinpätkät ovat kivan kuuloisia, joskin aivan liian lyhyitä. Grafiikan nopeus ihastuttaa.

Kynnys
Surkea käyttöliittymä aiheuttaa ylimääräistä päänsärkyä. Osassa ongelmia on aikaraja.

Yhteenveto
Mahtava tekninen toteutus, mutta onneton käyttöliittymä. OK seikkailupeli linnunrataliftareille.

Seikkailu

80





Metallia ja meteliä

One Must Fall 2097

Diversions Entertainment/ Epic MegaGames
PC
Minimi: 386, 4 Mt RAM
Näyttö: VGA
Ääni: Sound Blaster (Pro, 16), PAS, Gravis Ultrasound
Ohjaus: N, J, Gravis Gamepad
Kiintolevy: 6 Mt
Muuta: Shareware, rekisteröinti $39. Pelit-BBS:ssä viidessä osassa nimillä OMF_01.ZIP – OMF_05.ZIP.
Testattu: 486DX2/66, SB Pro

Tappelupelejä tyyliin Mortal Kombat tai Street Fighter 2 on julkaistu PC:lle harvakseen. One Must Fall on yksi yritys paikata tilannetta ja kaiken lisäksi vielä sharewarena.

Ihmisten sijasta lyödään tällä kertaa turpiin tonnien painoisia robotteja. Pelin tekijöiden idea on ollut tehdä pelityypin useimmista muista edustajista poiketen täysin veretön peli, joten punaisten pikseleiden sijasta nyt sinkoilevat metallinkappaleet. Ihan asiallista sikäli, että pelityyppi on ikävässä maineessa muutamien pahimpien roiskahdusten takia ja näin mäiskinnästä on mahdollisuus nauttia myös ilman verta ja suolenpätkiä.

One Must Fallissa taistelemassa ovat robottien lisäksi niitä ohjaavat pilotitkin. Kun kymmenen erilaisen robotin kyvyt yhdistetään kymmenen pilotin taitoihin, saadaan erittäin vaihteleva valikoima erilaisia taisteluyksiköitä.

Valmisrobottitaistoja mielenkiintoisempi optio on turnajaiset, joissa aluksi luodaan pilotti ja ostetaan vaatimaton robotti, jota voi voittorahojen myötä kehitellä lisäämällä ketteryyttä, panssarisuojia, voimaa käsiin ja jalkoihin ynnä muuta. Pilottikin voi oppia nopeammaksi ja tehokkaammaksi. Rahaa kuluu parannusten lisäksi korjauksiin, joten ei ole aivan sama miten taistelut voittaa. Riittävästi rahaa keräämällä voi ostaa kokonaan uuden robotin. Hyvä idea, jolla silkkaan mätkimiseen on saatu mukaan hieman mietittävää.

Taistelu on perinteisesti suoraan sivulta kuvattua. Taistelukenttiä on muutama erilainen, esimerkiksi SW-version kenttää reunustavat sähköaidat, joihin törmätessä saa mukavia tällejä. Genren mukaisesti joka robotilla on potkujen, lyöntien ja heittojen lisäksi omat erikoisliikkeensä, ja peli antaa lisäpisteitä erityisen tehokkaista liikesarjoista.

Grafiikka on aika erikoista, sillä robotit eivät ole mitään tylsiä Battletech-klooneja, vaan tyyli on lähempänä vanhoja B-luokan tieteiselokuvia. Siistiä ja selkeää jälkeä joka tapauksessa, kuten äänimaisemakin, joka on teknobiitin seassa jytisevää metallin kolinaa.

Shareware-versiossa valittavana on kolme kymmenestä robotista ja taistelukenttiä on vain yksi. Rekisteröidyn version mukana tulevat kaikki kymmenen robottia, viisi eri kenttää ja kolmet eri turnajaiset.

Lajissaan One Must Fall on hyvinkin erilainen toinen toistaan kopioivien katutappeluiden seassa. Taistelijoiden kehittäminen tuo mukaan hieman roolipeliä sekä strategiaa ja lopputulos on paljon vaihtelevampi kuin tällaisissa peleissä yleensä. Ulkoisessa komeudessakaan ei ole mitään häpeämistä, vaikka peli onkin sharewarea. Taatusti imuroinnin arvoinen, nämä robotit nimittäin niittaavat useimmat tusinamättäjät katuojaan.

Kaj Laaksonen

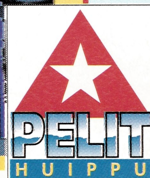


Toteutus
Näyttää hyvältä, kuulostaa hyvältä ja on vielä pelattavakin.

Kynnys
Mikä?

Yhteenveto
One Must Fallia odotettiin kauan, mutta se kannatti.

Beat 'em-up



90

Com 2001 Oy

- pelimaailman ammattilainen asiakkaan ehdoila

Com 2001 Oy on valtakunnallinen, video- ja tietokonepelien sekä oheislaitteiden maahantuonti- ja postimyyntiyritys. Yrityksellä on vähittäismyymälä Oulussa, mutta maan laajin pelivalikoima avautuu postitse yhtä lähelle helsinkiläistä ja nuorgamilaista.

Com 2001 Oy aloitti toimintansa yhden miehen miniyrityksenä laman kynnyksellä 1990. Nyt video- ja tietokonepelejä sekä oheislaitteita maahantuova yritys postittaa asiakkailleen vuosittain yli 200 000 lähetystä seitsemän työntekijän voimin.

Vaatimattomasti aloittanut yritys on kasvanut vain asiakkaiden luottamuksen myötä. Mikäli palvelu ei pelaisi, yritys olisi kaatunut suhdanneherkällä alalla lamaan.

Postimyynti, joka osaa tuotteensa

Yrittäjä Juha Holtinkoski korostaa joulukiireen keskellä asiakaspalvelua. Kaikki yrityksen työntekijät ovat pelimaailman ammattilaisia, pelaavat itse, seuraavat alan kehitystä ja osaavat neuvoa asiakkaitaan pelien installoinnissa ja pelaamisessa. Erona tavanomaisiin postimyyntiyrityksiin on työntekijöiden tuotetuntemus. Jokainen tuote on myyjälle enemmän kuin tilausnumero tai mainoslause.

– Tiedämme, millainen peli on. Osaamme suositella pelejä myös lahjaksi, kun tiedämme, mikä laite lahjansaajalla on, Holtinkoski lupaa.



Juha Holtinkoski sanoo asiakaspalvelun filosofian syntyneen syvältä. Hän ei itse asioi toista kertaa yrityksessä, joka laiminlyö asiakaspalvelun. - Sanoessani kiitos tarkoitan paljon. Annan hyvillä mielin myös kritiikkiä, sillä silloin yrittäjä tietää korjata puutteen.

Maan suurimmat pelivalikoimat

Postimyynti on Holtinkosken mielestä ainoa järkevä tapa myydä pelituotetteita Suomessa. Asutuskeskukset ovat niin pieniä, ettei pelikaupoissa kyetä pitämään postimyynnin kaltaisia suuria valikoimia.

Holtinkoski sanoo Com 2001:stä löytyvän kaikkien formaattien pelit ja laitteet, joista alan lehdissä kulloinkin puhutaan.

– Harvinaisemmat tuotteet ovat meille haaste. Niiden löytyminen valikoimista kannattaa testata, Holtinkoski kehottaa.

Romppukuume noussut nopeasti

Kulunut syksy oli cd-romin maihinnousu Suomeen. Holtinkoski povaa laitteesta myös joulun myyntimenestystä, sillä ensi vuonna näyttää cd-pelien valikoima kasvavan rajummin kuin disketien.

Suuret laitevalmistajat Sega, Sony, 3DO ja Nintendo ovat julkaisemassa 32-bittiset laitteensa, joiden grafiikka on Holtinkosken mukaan ällistyttävän realistinen.

– 16-bittisten laitteiden omistajat voivat nukkua yönsä rauhassa. Uudet laiteversiot eivät uhkaa pelien kehitystä vielä vuosikausiin. Useimmat 16-bittiset voidaan myös päivittää uudestaan.

Ajanvietteestä aina hyötyä

Holtinkoski sanoo aina tienneensä, että pelien pelaamisesta on hyötyä, vaikka ne mielletään "vain" ajanvietteeksi.

Maailmalla tehdyt suuret yrityskaupat osoittavat, että entertainment-peleihin tullaan jatkossa satsaamaan satumaisia summia. Kaikki suurimmat elokuvayhtiöt, jopa arvostetut lehtiyhtiöt, ovat lähteneet pelibisnekseen mukaan.

– Isot investoinnit merkitsevät pelikehityksen nopeutumista ja niiden arvostuksen lisääntymistä.



Oulun Gallerian vähittäismyymälä palvelee paikallisia peliasiakkaita ja matkailijoita Oulun ydinkeskustassa. Putiikissa on maan laajimmat pelivalikoimat.

ILMOITUS

Postimyynti suojaa asiakkaan täysin

Kuluttajansuoja on postimyynnissä selvästi parempi kuin tavanomaisessa kaupanteossa. Postimyynnistä ostetut tuotteet voi palauttaa ilmoittamatta palautuksen syytä. Holtinkoski kuitenkin toivoo, että tuotevalikoiman kehittämiseksi mahdollisen palautuksen mukana olisi viesti palautuksen syystä.

– Tavanomaisessa kaupassa tuote vaihdetaan vain, jos pakkaus on avaamaton. Postimyynnissä tuote voidaan vaihtaa joka tapauksessa.

Gamer-pelitietolehti ja tuotekuvastoja

Com 2001 Oy:n tuotteista saa tietoa alan lehdissä julkaistuista ilmoituksista ja neljä kertaa vuodessa ilmestyvästä kuvastosta. Kuvaston yksittäiskappaleita lähetetään puhelinsoitolla. Kuvastovuosikerran saa tilaamiensa tuotteiden mukana.

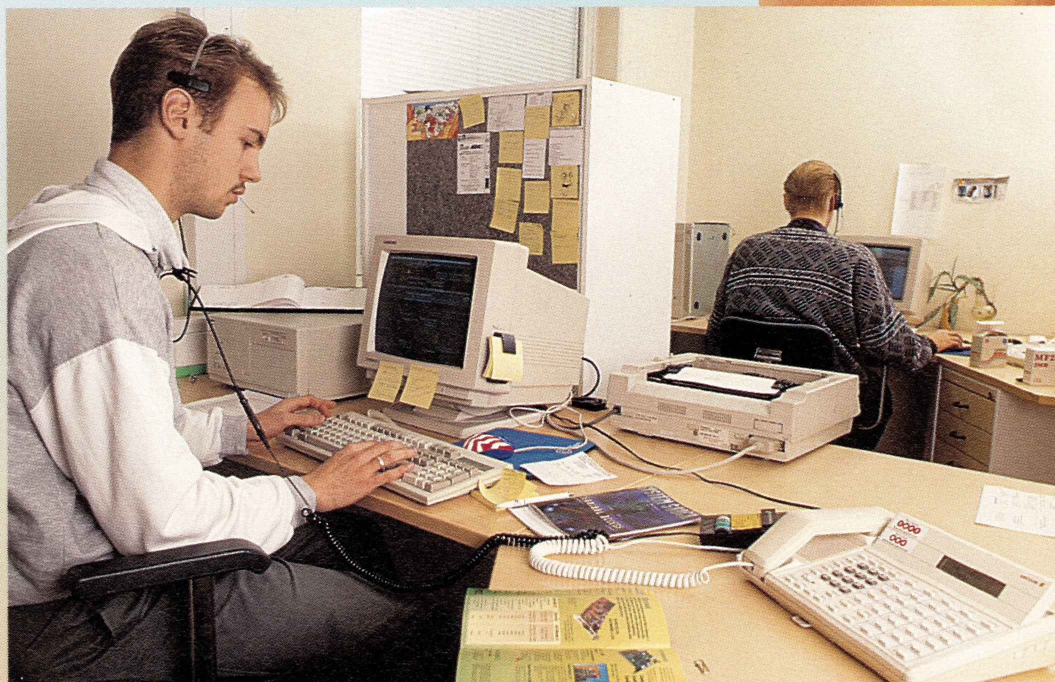
– Lehti-ilmoituksissa esitellään tuotteista vain murto-osa. Suosituimmat pelit löytyvät liki sataprosenttisesti suoraan varastosta. Oma maahantuonti takaa myös kohtuulliset hinnat.

Com 2001 Oy julkaisee myös suurelle yleisölle tarkoitettua Gamer-pelitietolehteä. Kuukausittain ilmestyvässä Gamerissa arvostellaan uutuuspelejä ja kerrotaan pelimaailman kuulumisia. Gamerissa on runsas kuvitus ja vankka yleisönosasto.

Tilauspalvelua iltakahdeksaan!

Tilauksen tekeminen on helppoa joko Com 2001 Oy:n ilmoitusten kupongeilla tai puhelimitse. Asiakaspalvelu on avoinna arkisin 9-20 ja lauantaisin 10-15. Sunnuntaisin henkilökunta pelaa.

Lähetykset postitetaan varastosta heti, kun tilaus kirjataan sisään. Parhaimmassa tapauksessa tuote on asiakkaalla seuraavana päivänä. Posti pyytää kuljetuksille aikaa yleensä kaksi työpäivää.



Com 2001 Oy:n asiakaspalvelu päivystää arkisin 9-20 ja lauantaisin 10-15. Yrityksen työntekijät testaavat pelit ja neuvovat mielellään kaikissa entertainment-pelejä koskevissa valinnoissa.

Joustavat maksutavat

Pelipaketit lähetetään postiennakolla, jolloin asiakas lunastaa tuotteet lähimmästä postista. Jälkilaskutuksella yritys ei myy siksi, että näin vältetään satunnaisasiakkaiden mahdollisesti aiheuttamat luottotappiot.

– Näin suojellaan yrityksen vakioasiakkaita. Tuotteiden hintoihin ei tarvitse piilotella luottotappioita. Maksuvälineenä käyvät luottokortit, joilla asiakas saa yli kuukauden korotonta maksuaikaa ja samat edut kuin postiennakkoasiakaskin.

Ammattilaisen yllätyssuosikki

Juha Holtinkoski on elämänsä aikana pelannut entertainment-pelejä ehkä enemmän kuin muutamat muut suomalaiset. Hän on ensin alan harrastajana ja sitten rautaisena ammattilaisena seurannut näppituntumalta myös pelien kehityksen. Holtinkosken suosikkipeli on tyrmäävä:

– Tetris. Se on peli-idealtaan rentouttava ja mukaansatempaava, vaikka sen grafiikka onkin kaamea, Holtinkoski toteaa.





Com 2001 Oy:n työntekijöille pelaaminen on harrastus ja elämäntapa. Yritys etsii jatkuvasti palvelukseensa alan ammattilaisia.

Luotettavan postimyyntiyrityksen tuntomerkkkejä ovat pitkäikäisyys ja laadukas asiakaspalvelu. Com 2001 Oy on Suomen Suoramarkkinointiliiton jäsen. Liitto valikoi ja valvoo asiakkaitaan. Vain jäseniksi hyväksytyt saavat käyttää Reilun Pelin merkkiä.

PC-Update

Chaos Engine

Sokkelo-shoot 'em up. Kammottavan pitkän odotuksen jälkeen kehuttu, kohuttu, palkittu, ihailtu Bitmap Bros -tuotos Chaos Engine on saatu PC:lle.

PC-käännös on hyvä: pelialue on laajempi kuin Amigassa, vieritys nopeaa ja sujuvaa, tuntuma muutenkin hyvä. Ylävinkkelistä tiirattavat tapahtumat tuovat mieleen Gauntlet-klassikot. Päämääränä on edetä läpi neljän maailman ja kuudentoista kaikkiin ilmansuuntiin vierittyvän kentän sekä etsiä Baron Fortesque, nutipää keksijä, jonka Chaos Engine pani ajan, paikan, kurin ja järjestyksen sekaisin.

Ensimmäisten kenttien perusteella Chaos Engine vaikuttaa suoraviivaiselta juokse ja tapa -ähellykseltä, myöhemmin syvyyttä lisätään lukuisilla puzzleilla: näppärä pelaaja löytää salaisia bonuspaikkoja ja uusia etenemisreittejä. Monissa kentissä on useita ulospääsyjä, kunhan vain keksii miten ne saa avattua...

Yksinpelinä en edelleenkään jaksa innostua Chaos Enginestä, mutta kaverin kanssa pelaaminen piristää tunnelmaa melkoisesti: "Hihii, hahaa, veinpäs erikoiskyvyn nenäsi edestä!" Jos pidät perinteisestä toiminnasta ja hyvistä kaksinpeleistä, etsi käsiisi edes demo ja anna Chaos Enginelle mahdollisuus. Erinomainen PC-käännös!

JTurunen

Bitmap Brothers/Renegade
Minimi: 386/25, VGA
Äänituki: Roland, Sound Blaster, AdLib
Ohjaus: N, J
Testattu: 486/50, SB Pro

85

CD-ROM

PGA Tour Golf 486

Golf. PGA Tour Golf 486 on jälleen yksi audiovisuaaliselta toteutukseltaan täydellinen golfpeli. Kuten Links 386 Pro, pyörii PGA 486:kin SVGA-tilassa PGA-radoilla. Jälkimmäisessä on vain vielä enemmän grafiikkaa ja musiikkia, jopa niin paljon, että peliä levitetään CD-ROM-versiona.

Pelin tekninen toteutus on loppuun asti hiottu. Jopa yksinopeuksisella CD-ROM-asemalla peli sujuu riittävän hyvin, eikä kiintolevyltäkään mene megatavuja pelille – vajaa sata kiloa riittää oikein hyvin.

Pelaaminen on yksinkertaista. Pallo lähtee liikkeelle hiiren nappia painamalla ja kahdella lisäklikkauksella päätetään lähteekö lyönti hutiin vai osuuko nappiin. Sujuvaa ja mutkatonta.

Kynnystä peliin ei juuri ole. Yhden lauseen joutuu ohjekirjasta lukemaan ja peli lähtee käyntiin. Jos golf kiinnostaa, PGA Tour 486 on ihan okei. Minua jälleen yksi "muskeligolf muskelikoneille" ei innostanut.

Ossi Mäntylahti

Electronic Arts
Minimi: 386/40, 8 Mt, hiiri, SVGA
Äänituki: Sound Blaster
Kiintolevy: 100 kt
Testattu: 486/33, 8Mt, SB, CD-ROM 150 kt/s

82

PC-Update

Heimdall 2

Toimintaseikkailu. Coren viikinkiseikkailusaaga jatkuu. Pahamaineinen Loki-jumala on jälleen häirinnyt muiden jumalolentojen sielunrauhaa. Ilman neljään osaan hajotettua amulettia ei moista pirulaista lannisteta, niinpä amuletin osat on etsittävä ja pujoitettava taikakalu kokoonkasattuna Loki-kelmin kaulaan. Ei mikään pikkujuttu – edes kaikkivoiville jumalille.

Alunperin Amigalle ilmestynyt Heimdall 2 ei PC-versiona loista. Ilotikkua PC ei tunnista, vaikka manuaalissa näin väitetäänkin. Nuolinäppäimen hipaisusta ohjattava hahmo singahtaa päättömästi eteenpäin ja pysähtyy vasta törmättyään seinään tai johonkin muuhun esteeseen. Hiirtä ärsytettäessä hahmo puolen sekunnin mystisen viiveen jälkeen lähtee kävelemään kiltisti kursorin osoittamaan paikkaan a'la Monkey Island, muttei kierrä pienintäkään estettä tai ovenkarmia. Töks, töks.

Toimintapelissä pelaajan selkäytimen ja ohjastettavan hahmon välillä pitää olla katkeamaton, huomaamaton yhteys. Siihen Heimdall 2 ei yllä – ei lähellekään. Reaaliaikainen taistelu on tylsää ja vaatii lähinnä oikean hiirennapin hysteeristä paukuttelua.

Heimdall 2:ssa on kuitenkin jotakin mikä miellyttää. Viikinkiteema tuntuu edelleen tuoreelta, pikkupuzzlet piristävät ja sujuva pelitilanteen tallennus helpottaa etenemistä. Muutamat ajattelemattomuudet ja kontrollibugit lannistavat kuitenkin nopeasti.

JTurunen

Core Design
Minimi: 386/20 VGA 640 kt
Äänituki: AdLib, Sound Blaster
Ohjaus: H, N, (J)
Kiintolevy: 14 Mt
Testattu: 486/50 SB Pro

70

CD-ROM-Update

Heti alkuun on sanottava, että peli ei ole missään nimessä oikea romppupeli. Peli on CD:llä pakatussa muodossa ja sen joutuu asentamaan kiintolevylle ennen kuin pelaamisen voi alkaa. Kiintolevyltä katoaa 16 megatavua – hämmästyttävää, sillä Amiga-versio vie vain 2,5 megatavua.

Musiikkia CD:llä on vähän vajaa puoli tuntia. Vaikka äänenlaatu onkin CD-tasoa, on musiikki ärsyttävän kevyttä hilipatihippan-rämpytystä. Äänen kytkeekin mielellään pois päältä pelituokion ajaksi.

Heimdall 2 ei saanut minua syttymään. Toimintaseikkailut sinällään ovat tylsiä, mutta varsinainen pisteidenlaskija oli peribrittiläinen loputon hirviötulva. Ohjelmakoodissa muuten tuntuu olevan bugeja. Kolmannen maailman talismaanilla ei saa kyseistä porttia auki millään.

Ossi Mäntylahti

Kiintolevy: 16 Mt
Muuta: Koko peli installoituu kiintolevylle. CD:ltä tulee vain musiikki ja senkin saa halutessaan tulemaan äänikortilta.
Testattu: 486/33

73



CD-ROM-Updatet:

Bloodnet

Roolipeli. MicroProsen Bloodnet näyttää aluksi kehnolta seikkailupeliltä, mutta paljastuu hetken pelaamisen myötä kelpo roolipeliksi. Ideana on vapautua vampyyrin kirouksesta mustassa kybertulevaisuudessa. Pelissä yhdistyvät kyberpunk ja vampyyrimytologia ja yhdistelmä toimii erittäin hyvin.

Itse pelissä on pieniä lapsentauteja, kuten esimerkiksi sekavasti toteutettu kamanhallinta. Suurimmat ongelmat tuo kuitenkin CD-ROM.

Peli sujuu tarpeeksi nopeasti yksinopeuksisellakin CD-ROM-asemalla. Kaikki pelin keskustelut tulevat CD:ltä ja tässä on se moka: keskusteluista on vaikea saada selvää. Ensinnäkin teksti on täynnä kyberslangia, joten hyvinkin englantia osaava saattaa pudota kärryiltä. Lisäksi näyttelijät puhuvat niin epäselvästi, että saa oikein keskittyä saadakseen selville mikä lauseessa olikaan ideana.

Kaiken kukkuraksi keskusteluja ei saa ruudulle tekstinä samaan aikaan kun CD puhuu, mutta onneksi säätämällä äänet pois päältä se onnistuu.

CD:stä ei ole kuin haittaa Bloodnetille. Itse peli on tosin niin hyvä, että audiopuolen mokat eivät sitä pysty täysin latistamaan.

Ossi Mäntylahti

MicroProse
Minimi: 386/16, 2 Mt, hiiri
Äänituki: Adlib, Sound Blaster (Pro), Roland, Wave Blaster, PAS, Covox
Kiintolevy: 2,5 Mt
Testattu: 486/33, 8 Mt, CD-ROM 150 kt/s

80

Ultimate Domain

Strateginen simulaatio. Ultimate Domaine on jälleen yksi keskinkertainen SimCityn ja Civilizationin risteytys, joka ei vedä vertoja esikuvilleen eikä tarjoa myöskään mitään uutta, ellei Settlersistä plagioituja pikku-ukkoja lasketa mukaan. Valitettavasti Domainista uupuu myös Settlersin huumori.

Ultimate Domainin CD-ROM-versio olisi voinut kenties pelastaa tilanteen, mutta valitettavasti se on perinteinen romppuviritys päälleliimattuine animaatioineen ja puheineen. Itse pelille CD-ROM ei tee muuta kuin hallaa, kun tehosteet katkovat jo muutenkin tahmeasti etenevää juonta.

Pelin tarina on yksinkertainen. Kolme prinssiä palaa isiensä maille tavoitteena palauttaa esi-isänsä varastamat jumalten jalokivet oikealle paikalleen, minkä jälkeen kulkutautien kaltaiset pikku vitsaukset voivat hieman hellittää. Kukin prinsseistä johtaa omaa valtakuntaansa, jonka rakentamisessa ja puolustamisessa muiden prinssien joukkoja vastaan on kova työ. Jotta valtakunnassa olisi kaikki hyvin, hallitsijan on tuettava tieteellistä tutkimusta ja kehitettävä uutta teknologiaa, jolla heittää entistä isompia kivenmurikoita tai kanuunankuulia naapuriensa niskaan. Hauskana yksityiskohtana mainittakoon ukkosenjohdattimen keksiminen, joka suojaa alamaisia jumalten kesäisin paiskomilta salamoilta.

Jos Ultimate Domainia ei voisi pelata ihminen ihmistä vastaan, sen voisi donkata suoraan roskikseen. Kaveriporukassa pelille on kuitenkin käyttöä, semminkin jos ei halua verrytellä liikaa aivojaan. Itse peli on sen verran simppeli, että ihan harmittaa.

Tylsää.

Jyrki J.J. Kasvi

Microids/Mindscape
Minimi: 386, 2 Mt EMS, VGA (1 Mt), hiiri
Äänituki: Sound Blaster
Kiintolevy: 6 Mt
Testattu: 486/33, 16 Mt, SVGA, GUS, CD-ROM 300 kt/s

62

Desert Strike

Strateginen ampumapeli. Desert Strike on ikivanha Megadrive-klassikko, jonka Amiga-versio on aikoinaan arvosteltu Pelit-lehdessä. Nyt peli on julkaistu PC-rompulle.

Desert Strike on pohjimmiltaan shoot' em up, mutta onneksi persoonallinen sellainen. Apache-kopteria ohjataan näennäisrealistisesti: korkeutta ei voi muuttaa, mutta tikun eteenpäintyöntäminen tökkää koneen keulan alas, sivusuunnilla pyöritään ympäri ja taaksetöytäytys peruuttaa. Kampanjoita on kaikkiaan viisi ja ne koostuvat pienemmistä osatehtävistä. Tapahtumia seurataan viistosta 3/4-perspektiivistä.

Toteutus on kohtuullinen, muttei loistelias. Tärkein eli pelattavuus on pääpiirteittäin kohdallaan, mutta neljän napin ohjaimen huomioiminen olisi tehnyt tästäkin pelistä sutjakamman. Ilmiömäisen tarkkaa ilotikkukättä peli ei vaadi, koska apupilotit huolehtivat tulittamisesta. Toki koneen nokan täytyy suurinpiirtein olla tulitettavan kohteen suuntaan.

CD-formaattia olisi voitu hyödyntää edes jonkin verran, jopa peliä piristävät "elokuvalliset" välikkeet ovat suoraan Megadrive-versiosta! Kaksi ensimmäistä kampanjaa hujahti ohitse puolessatoista tunnissa, joten huolimatta yhdestä CD:lle puserretusta lisäkampanjasta Desert Strikessä ei ole paljon pelattavaa.

Huolimatta erinomaisesta, persoonallisesta ideastaan Desert Strike -romppu tarjoaa liian vähän ja senkin liian myöhään. Kolme vuotta sitten pelin olisi ottanut innolla vastaan, nyt se tuntuu laiskalta ja ponnettomalta käännökseltä, joka on tehty rahastusmielessä brittimarkkinoille. PC pystyy parempaan.

JTurunen

Gremlin
Minimi: 386/486 550 kt + 1 Mt EMS, MSCDEX 2.1, VGA
Äänituki: AdLib, Sound Blaster, Roland
Ohjaus: J, N
Testattu: 486/50 SB Pro

75

Alone in the Dark 2

Seikkailu. Alone in the Dark 2 on vektorigraafisilla hahmoilla toteutettu seikkailupeli, jossa Edward Carnby yrittää pelastaa pikkutytön Yksisilmä-Jackin ja hänen kerran kuolleen roistoklaaninsa käsistä.

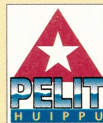
Muuten erinomaista peliä hiukan haittaa käyttöliittymä: osuminen konepistoolilla konniin on lähinnä tuurikysymys.

Romppuversio täytyy installoida kiintolevylle, mitä en jaksa ymmärtää. CD-bonuksena saa sitten nauttia erinomaisesta musiikista, lisä-ääniefekteistä ja hyvästä puheesta.

Nnirvi

Infogrames
Minimi: 386/33, 2 Mt, 580 kt + 128 kt EMS, CD-ROM 150 kt/s
Äänituki: Sound Blaster
Kiintolevy: 16,5 Mt
Testattu: 486/33/4 Mt, SB16, CD-ROM 300 kt/s

90



Shadow of the Comet

Seikkailu. Shadow of the Comet on H.P. Lovecraftin kauhukirjoihin pohjautuva seikkailupeli. Halleyn komeetan tullessa Maan lähelle ovat Suuret Muinaiset eli Cthulhu ja kumppanit taas lähellä päästä ihmisten ilmoille, jollei urhea reportteri Parker saa kapulaa rattaisiin.

CD-versiossa alkuanimaatiota on pidennetty, peliin on lisätty alkeellinen hiiriohjaus ja peli puhuu sinänsä hyvin, muttei tahdistettuna tekstiin. Bonuksena levyllä on Lovecraft-museo. Peli pyörii suoraan rompulta, kuten kunnon CD-pelin pitääkin.

Shadow of the Comet on Lovecraftille uskollinen, vaikeanpuoleinen, teknisesti vanhahtava seikkailupeli ja hyvä sellainen. Kaukana Lucasin tasosta, mutta varsinkin Heikki Petterin ystävien kannattaa kokeilla.

Nnirvi

Infogrames
Minimi: 386/16 MHz, 2 Mt, 560 kt, CD-ROM 150 kt/s, MSCDEX 2.2., toimii myös Windows 3.0:n alta
Äänituki: Sound Blaster
Ohjaus: N, H
Kiintolevy: alle mega
Testattu: 486/33, 4 Mt, SB16, CD-ROM 300 kt/s

88

Shadowcaster

Toimintarooli. Kirt Muodonmuuttaja seikkailee Wolfensteinin grafiikkarutiineilla terästetyssä fantasiamaailmassa ja mätkii hirviöitä. Pelin edistyessä Kirt voi vaihtaa muotoaan erilaisia taitoja ja voimia tarjoaviksi hirviöiksi.

Shadowcaster on enemmän tappelua kuin aivonkäyttöä, ja ihan pelattava peli sinänsä. Romppuversio on tason verran pitempi ja tarjoaa uusia animaatiojaksoja, jotka eivät neljämegaisella koneella suostuneet pyörimään. Kiintolevyä kuluu neljä megatavua, loput haetaan rompulta.

Nnirvi

Electronic Arts
Minimi: 386/33, 4 Mt (8 Mt oikeasti)
Äänituki: Sound Blaster (Pro), General Midi
Ohjaus: H, Cyberman
Kiintolevy: 4 Mt
Testattu: 486/33, 8 Mt, SB16, CD-ROM 300 kt/s

81



AMIGA- JA PC-OHJELMIA

PIKKURAHALLA.

Satoja uskomattoman edullisia ohjelmia alkaen 9,90.

PIKATILAUS PUHELIMELLA ☎ (931) 255 5050

KAIKKI OHJELMAT hintavälillä 9,90–95,-

Tilaa yli 10 PD- tai Ave-ohjelmaa niin maksat postikuluja VAIN KYMPIN.

Näillä hinnoilla sinun kannattaa tilata ohjelmadiskettejä nippukaupalla. Monet tilaavat nyt tyhjät diskettinsäkin ohjelmien kera. Valikoimissamme on myös täysihintaisia hittipelejä parhaimmalla mahdollisella tavalla mainostavia pelattavia demopeliversioita (prev.). Keskitä siis mahdollisimman moni tilauksesi Avesoftiin. Tällä tavalla tuet myös suomalaista peliohjelmointia. **Tilaa yli 10 PD- tai Ave-ohjelmaa niin maksat POSTIKULUJA VAIN KYMPIN.**

AMIGAN PD-/SW-VALIOT à 19,-

2. Super Bumper flipperipeli.
4. Monopoly, perustuu kuuluisaan lautapeliin.
5. Chess 2.0. Tekee Amigastasi shakkitietokoneen.
7. Card Games. Korttipelikokoelma.
9. Standard Games. Useampia tunnettuja pelejä.
10. Paranoids. Pako mielisairaalasta.
12. Slotcars toimintapeli. Ajat romurallia. Kaikki keinot sallittuja.
15. Battleforce, mahtava robottitaistelu.
21. Aikaluola, jännittävä suomenkielinen tekstiseikkailu.
22.–23. Empire uusi versio 2.1. Sotapelien kingi! 2 x 19,-
24. Bull Run, USA:n sisällissotaa nyt jännittävänä pelinä.
25. CAR V 2.0 autokilpailu. "Kanuunakuularalli" läpi Ruotsin.
27. Mech Fight, uusi tasokas Mech-taistelupeli.
28. Videopoker. Pelaajille, jotka eivät pelkää tietokonejakajaa.
29. Billiards. Herrasmiespeli, joka ei tarkempia esittelyjä kaipaa.
30. Omega. Roolipeliuutuus, joka on Hackiakin laajempi (1 Mb).
31. Train. Sähköjunasimulaattori junien ystäville.
32.–33. Star Trek. Arvostettu Tobias Ricterin versio. 1 Mb. 2 x 19,-
34. Chuck Rock. (Prev.) näyttävä Mario-tyylinen kivikausiseikkailu.
35. No Man's Land. Uskomattoman pelattava commandokaksintaistelu.
36. Boulder Dash Collection. Monta versiota kuuluisasta hitistä.
38. Sea Lance. Ydinsukellusvenesimulaattori. Ydinpolta muukalaiset.
39. Air Ace. Taistele brittihävittäjällä I maailmansodassa.
44. Microprose Golf. Previkka Amigan ehkä parhaasta golf-pelistä.
46. Tähtiarvaus ja aarteenetsintä. Kaksi kivaa koko perheen arvauspeliä.
47. Raid. Ohjaa taistelukopterisi läpi vihollisaaltojen.
48. Xmaslemmings (prev.). Lyömättömät Lemmingsit jouluseikkailuissa.
49. Legend of Lothien. Jälleen uusi haastaja Ultimalle.
50. Mikrobes. Brittipelilehtien ylistämä avaruuspeli. 1 Mb.
52. Pinball Dreams(prev.). Amigan paras flipperipeli.
57. Pinball Fantasies (prev.). Jatko-osa Pinball Dreamsille.
58. Eternal Rome V 1.1. Yhden tai monen pelaajan sotastrategiapeli.
59. Rocy V 1.0. Varteenotettava haastaja Boulder Dashille.
60. Diplomacy, strategiapeli I maailmansodan varjossa.
62. Miinapeli, joka on pasianssin veroinen ajantappaja.
63. Last Refuge toimintapeli. PD:n parhaita.
64. Maths Adventuressa ratkaiset huoneiden arvoituksia.
65. Nige Mansell's World Championship (prev.). Formulakisa.
66. Lemmings Tribes (prev.). Uuden sukupolven Lemmings-vaellus.
67. Desert Strike, huippuluokan helikopteripeli. 1 Mb.
72.–77. Megapack-levyt 1–6. Monta parhaimpiin kuuluvaa PD-peliä joka levyllä. Tilaa yhdessä tai erikseen. 1–6 x 19,-
78. De Luxe Pack Man. Huippu-uutuus, joka syrjäyttää muut pakut.
80. Hyötyohjelmapaketti. Kymmeniä apuvälineitä tosi harrastajalle.
81. Soundtracker V 2.4. Nyt entistä parempia soundeja.
82. Musiikkidisketti edelliseen (Soundtracker V 2.4).
83. Soitindisketti nro 40 (Soundtracker V 2.4).
84. Grafiikkadisketti, piirtoanim. pyöritys, slideshow ym.
85. Uusio hyötyohjelmapaketti. Sis. n. 20 ohjelmaa.
89. Ave-hyötyohjelmakokoelma 1. Paljon tarpeellista samalla levyllä.
90. Taulukkolaskenta nyt PD:nä - uskomatonta. Mukana engl. ohjeet.
93. Print Studio, printtaa kuvia, tekstiä ja grafiikkaa.
94. Suuri PD-selection. Runsaasti pelejä, demoja yms. ohjelmia.
95. Amigafox. Uusi tekstinkäsittelyohjelma grafiikkaominaisuuksin.
96. Fixdisk V 1.2. Korjaa vioittuneita diskettejä toimintakuntoisiksi.
97. Check Book. Hoida kotibudjettiasi.
98. Ave Utility Collection 4. Paljon hyötysoftaa.
99. Uusi Protracker 2. 1A. Vuoden -92 musiikinteko-ohjelma.
100. Mainio PD Diskmaster 3.2. Ehkä tärkein Amigan työkalu.
103. Avesoft Utility Colly 2. Kymmeniä hyötyohjelmia.
104. Virus Checker V 6.33. Uusin parhaista viruksentappajista.
108. New Tracker Collection. Paras sävellysohjelmakokoelma.
109. Techno Sounds. Teknomuusikoille. Vaatii sävellysohjelman.
112. Inscript-sivuntaitto-ohjelmalla teet mainoksia ja kirjeitä.
113. Amo Keo. Näppärä tekstinkäsittelyohjelma.
115. Bbase 2 on Mikrobitin kehuma kortistointiohjelma.
116. PGmosh muuttaa jopa eri koneiden kuvia eri grafiikkatiloihin.
117. PPdata purkaa ja pakkaa tietokoneohjelmat tehokkaasti.
118. PWRITE tekstinkäsittelyohjelman uusi versio 3.3
119. PC task IBM PC emulaattori.
123.–125. Teckno Sounds. Tilaa kaikki tai yksitellen. 1–3 x 19,-
126. Tecknoslide by Zen. Näyttävä scifi-slideshow.
127. State of Art Demo (Spaceballs). Demokisan voittaja. 1 Mb.
128.–129. Sample Collection 1–2. Nasevia ääniä. 2 x 19,-
130. Toolmanager. Laaja apuohjelma WB:n käyttäjälle.
131. Disksalv 2. Uusi ohjelmien korjaaja.
134. Tulkki ääntää ja kääntää englantia
135. Brutal Sports Football prev. Verrattoman verinen jenkkifutis.
136. Batman Returns prev. Olet lepakkomies. Crash, Zipp, Boom!
138. WP:stä käynnistyvä moniajava Tetris huippuäänin.
140. F1 Challenge prev. on tosihyvä ja vauhdikas autopeli.
142. Sensible Soccer V 1.1 92–93 prev. Futispelien pitkäaik. ykkönen.
143. Chaos Engine prev. Tuhoamispelien kävelevä kingi - lad.shell.
144. Woodys World prev. Pomppiva taikuri tulee taas.
146. Trolls prev. Peikonsoma haastaja Supermariolle.
147. Gunship 2000 prev. Helikopterisimujen ehdotonta eliittiä.
149. Space Hulk prev. Hermojaraastavan hieno 3D-taktiikkapeli.
150. Alfred Chicken prev. Taistelukana haastaa Sonicin ja Marion.
152. Frontier previkka mahtavasta Elite II:sta.
154.–155. Spaceballs:9 Fingers huippudemo (State of Art 2) 2 x 19,-.
157. Pygmi Projects Extension -93. Assemblypartyjen voittajademo.
160. Beneath the Steel Sky prev. Upea futuristinen sabotööriseikkailu.
162. Road Rash prev. Rajuotteinen moottoripyöräpeli.
163. Kaksi previkkaa: The Patrician, F1 Challenge
165. Turboraketti. Gravity-tyylinen tosihyvä avaruuskaksintaistelu.
166. Previkkakokoelma 1. Troddlers, California Games 2.
167. Previkkakokoelma 2. Agony, Int Sports Challenge, Dayl. Robbery.
168. Previkkakokoelma 3. Loopz, Moonshine Racer.
169. Previkkakokoelma 4. Lords of Chaos, Frentic.
170. Magic Boy prev. Selvitä ihmepojallasi kentät, nitistä oliot.
171. Cannon Fodder Xmas Special prev. Johda tykinruokayksikköä.
172. Alien 3 prev. Ripley ottaa mittaa avaruuden pedoista.
174. Reloadkick 1.3:lla nopea WB 1.3 lataus + vanh.ohjelm. toimivuus.
175. The Last Tetris prev. viimeisintä mannaa Tetris-faneille.
176. Second Samurai prev. Actiontäyteinen samuraiseikkailu.
177. Diskmaster 2.1 C. Mahtava filekäsittelijä. Pakkohankinta.
178. Qwak prev. Team 17:n haastaja Buble Boblelle.
179. Donk! prev. Vauhdikas Samurai-ankan seikkailu.
180. Paranoid 90 prev. Älyä ja liipasinta kysyvä robottiseikkailu.
181. Superfrog prev. Amigan parhaita tasohyppelypelejä by Team 17.
182. Creatures prev. Pelasta karvapallokansa moottorisahapavuilta.
183. BC Kid prev. Supermarion mahdollinen kivikautinen kantalapsi.
186. Hired Guns prev. Upea 3D tulevaisuuden käytäväseikkailu.
187. Seek & Destroy prev. Hieno päältäkuvattu helikopteripeli.
188. Goal! prev. Ehkä Amigan paras jalkapallopeli.
189. Bzero prev. Puhdista taivas Zero-hävittäjälläsi.
190. Asiantunteva israelilaisversio klassisesta miinapelistä.
191. Walker prev. Tuhoa kävelijärobotillasi vihollisvoimat.
192. Shadow of the Beast 3 prev. Graafisesti upea taisteluhyppely.
194. Overdrive 2 prev. Puhdista Antigrav-tankilla lähitienoot.
195. Team 17-Overdrive kilpa-ajo prev. Parhaita autopelejä.
196. Slots on uusi suomalainen yksikätinen rosvo.
197. Arcade Pool (prev.) Huippuluokan biljardi by team 17.
198. Theatre of Death (prev.) Cannonfodderimainen taistelupeli.
199. Son of Emire (prev.) Hyvä keskiajan seikkailu.
200. Wiz'n'liz:n (prev.) tietäjät haastavat Sonicit ja Mariot.
201. Ishar 2 (prev.) Laadukas haastaja Dungeonmasterille.
202. Senseless Violence (prev.) Räväkkä ammuntakaksintaistelu.
203. Bob's Bad Day:ssä (prev.) pallo läpi vaikka käänteisen vetovoiman.
204. The Ancient Art of War in the Skies (prev.)Hyvä 1. MS lentosimu
205. Robouldix (prev.) Hyvä haastaja Boulder Dashille.
206. Wonderdog (prev.) olisi pelin nimi jos Sonic siili olisi koira.
207. Burning Rubber (prev.) Rallipeli, jossa valitset reitin.
208. Crash Dummies (prev.) Taistele ura auki monitorien maailmassa.
209. Dithell in Space (prev.) Loiki vieraiden luonnonlakien alla.
210. Toada Frogger 94 on paras näkemämme Frogger-klooni.
211. Pelikokoelma King's Aces pokeri ja Space Shooter pika-ammunta.
212. Vitsituokio, Mikrotrivial, Lottopeli ja muuta mukavaa.
213.–214. Quest for Shit. Tuhoa ....kamainen totalitäärikkö. 2 x 19,-

PC FOX PD-/SW-OHJELMAT á 19,- (3.5"HD)

1. Arc Master. Helppokäyttöinen valikko-ohjelma. Pakkaaja/purkaja.
2. Wolffenstein. Dungeonmastertyylinen huippupeli.
3. Pinnball flipperi + Breakout-muurinmurtopeli.
26. Uptown pörssipelisimulaattorissa perit yrityksen.
30. Vampyr, kuuluisan roolipeliversio 2.0.
46. Monopoli. Onnistunut PC-käännös klassikkopelistä.
93. Keen Episode IV: Secret of the Oracle.
111. Tank Wars I:ssä on paljon asearsenaalia ja tunnelmaa.
132. Pharaoh's Tombissa seikkailet pyramidissa muumioita vältellen.
133. Space War. Anna plasmatykin soittaa. Hyvä peli!
139. Tähtilaivastosimulaattori. Johda vaikka klingonilaivastoa.
141. 3D Star Trek. Istu kapteeni Picardin komentotuoliin.
147. 4 x 4 Off-road Racing (prev.). Tosi hyvä raparalli.
148. Pool on vektorigrafiikalla toteutettu biljardipeli.
153. Adventure Mapperilla amatöörikin tekee seikkailupelin.
155. African Desert Campaign:ssa käyt 2. maailmansotaa Pohj.-Afrikassa.
161. Net Hack V.3.1.0. kehittyneempi versio. Vaatii 2 Mb kovalevytilaa.
162. Sukupuuohjelmalla laitat sukupuusi järjestykseen.
173. Death Watch roolipeli. 4 hahmoa. Todella hyvä grafiikka.
175. Keen 6. Legendaarisen lastenpelin kuutososa (prev).
176. Keen 1. Menestyssarjan ensimmäinen peli.
180. PD-pokeri, joka simuloi Rayn klassista pokeripeliä.
186. PC-file 5.01. Asiakasrekisteriohjelma (käytössä meilläkin).
187. PC-file 5.01. Tarratulostus ja tiedostomuunto muista formaateista.
206. Raamatun hakusanaohjelma ja muita alan hyötyohjelmia.
209. Triviai-paketti. Neljä tietokilpailuohjelmaa.
215. Konekirjoituskouluttaja, joka opettaa pelin avulla.
216. Cosmo's Adventure on parhaita lasten seikkailuja.
218. House of Horror 1. Larry-tyyppinen graafinen kauhuseikkailu.
219. House of Horror 2 on peljättävän ykkösen vavisuttava jatko.
228. Battle Ship V.2.3. Näyttäväksi grafikoitu laivanupotus.
229. P. Ford biorytmi V.3.0. Vertailee käyriä, laatii ennusteita.
231. Where's that Mouse opettaa lapsille englantia.
235. Hugo III eli Jungle of Doom. Hyvä haastaja Larrylle.
236. Hack V.3.6. on suosittu roolipeli, joka ei esittelyjä kaipaa.
237.–238. Wolfenstein editori pack. Vaatii Fox PD N:o 2:n. 2 x 19,-
246. Astrologilla näet tähtitaivaat ja väsäät horoskoopit.
247. Army VGA. Tasokas North & South -tyylinen sotapeli.
251.–252. Envision Publisher Plus V.1.52 on tasokas monenlaisissa PC-koneissa toimiva julkaisuohjelma. 2 x 19,-
259. Battfish-simussa olet 2. maailmansodan ajan sukellusveneen kapteeni.
261. Empire. Kuuluisan strategiapelin laaja versio.
265. King's on hieno yhdistelmä Empireä ja Civilizationia.
267. Scorch Earth V.1.2. Hyvä tankkisotapeli.
271. S3 Mripillä nappaat peleistä ja demoista musiikkifilet.
272. 412 vitsiä blondiineista.
278.–280. File Express V.5.1. Hyvä kortisto/laskutusohjelma. 3 x 19,-
281. Stellar Defense on laserin kuuma avaruustaistelupeli.
285. Talvisota on kansallispeli, joka ei esittelyjä kaipaa.
288. Eemram nostaa PC:n perusmuistin max. 736 K.
290. Konvertointiohjelmalla Adlib-musat soundblasterille.
291. Modulien soitto-ohjelma useimmille äänikorteille, jopa ilmankin.
292. Disk Catalog syst. V.4.63. Selvitys tai tulostus diskettien sisällöstä.
293. Game Winnerillä jäädytät pelitilanteet, joista voit jatkaa.
294. Promod V.1.1. Paras (Soundblaster Pro) modulien soittaja.
297. Mod Toolsilla soitat ja tallennat Soundblaster-yhteensopivat samplet ja modulit jopa Amiga-yhteensopivasti.
298. Triton Fast Trackerilla teet huippumusaa. Mukana muutama moduli.
301. VPIC-kuvankatseluohjelmalla EGA-, VGA- ja SVGA-kuvat helposti esiin.
304. Multi Civilizationilla saat Civilizationiin ihmispelaajia.
306. Crusher agenttipelissä oudot oliot mellastavat ja happi vähenee.
307. Crazy Shuffle on lasten värikäs muistipeli.
309. Blaque Bookilla (V.5.12) pidät kirjaa yritysasiakkaistasi.
311. Calc taskulaskimen voit kutsua esiin niin halutessasi.
312. Forms on tekstinkäsittelyohjelma (ASCII) tulostusoptioin.
315. The Ciwil War. Strategiapeli USA:n sisällissodasta.
316. Claude kotipsykiatri ruotii hauskasti mielesi ongelmia.
319. Captain Comic II. Upea lasten seikkailupeli.
321. Conquest on selkeä valloituspeli jopa 7:llä ihmis-/konevastustajalla.
323. Kolme klassikkoa: Invaders, Centepede ja Worm Game.
327. Utopia on suomenkielinen pääministeripeli likaisesta politiikasta.
328. Neon Paint on jopa Deluxepaintin tasoinen piirto-ohjelma.
329. Night Ridessä tulitat lentokoneita ja desantteja. Hauska grafiikka.
333. Geoclock näyttää etäisyydet ja vrk-ajat. Myös maantiet. opisk.
334. 7-bittisellä konsoliajurilla skandit ja sulkumerkit kuntoon.
335. Pinball Dreams preview. Todella hieno flipperipeli.
336. Freddy Pharkas preview on Sierran hienoin villin lännen seikkailu.
338. Gate World on avaruusluolaston plasmatykityspeli. Väh. 640 Kb.
340. Barons 4.33 on keskiaikaan sijoittuva rooliseikkailu.
341. Int. Ninja Rabbit 2.2 on hieno karatejänispeli.
342. Dungeons of Unforgiven. Upeagrafiikkainen roolipeliunelma.
344. Crystal Caves on Apogeen tasokas lasten kaivosseikkailu.
346. Math Rescue on matematiikkaa opettava lasten seikkailupeli.
347. Ken's Labyrint. Tasokas Wolfenstein-haastaja.
348. Zone 66. Tasokas vuoden 2035 sotapeli Epiciltä (väh.386).
349. Overkill. Markkapelimäinen Epicin avaruusräiskintä.
350. Harry Halloween on tasokas kauhuseikkailu Apogeeltä.
351. Ceveman on previkka Eliten hienosta luolamiespelistä.
352. Epic Pinball on huippuflipperi - herätä Androidi!
353. Keen 5. Suositun lastenpelin viides seikkailu.
354. Keen 2. Suositun lastenpelin toinen seikkailu.
355. Keen 3. Suositun lastenpelin kolmas seikkailu.
356. Body Blows previkka on mahtava karatepeli.
357. Electro Bodyssä olet tulevaisuuden biorobocop.
358. Copy QM V.3.01. Uusi versio hyvästä kopiointiohjelmasta.
359. Animal Math opettaa lapsille matem. + Joe Clock kellonopetus.
360. Storm avaruuspelin hieno leveli. Väh. 2 Mb kovalevy.
361. Darksidessä tankkimetsästystä suihkumoottorit selässä.
364. Viruksentorjuntapaketti (FP-210, SCANV 109, Clean 109).
365. Argo Checkers on hiirellä toimiva tammipeli.
367. Tennis. Tasokas previkkaversio. Vaatii 620 Kb muistia.
368. Rally. Ralliautosimulaattori. Hieno! 620 Kb/386.
369. Brutal Sports Football. Tulevaisuuden amer. jalkapallo.
370. Kaksi Tetristä - Floatris ja Uptris.
372. Imperium Rex. Tasokas haastaja Empirelle.
373. Duke Nukem II (Apogee). Tuhoa Alienit. 620 Kb muistia.
374. Epic Baseball previkka loistavasta kaupall. pelistä.
375.–376. Doom. Ehkä PC:n paras peli. 620 Kb + 4,5 MB kovalevy.
377. Ranger Foxissa ohjaat 2000-luvun taistelualusta.
378. Nyet III. Ehkä paras Tetris-klooni.
380. Sango Fighter. Huippukaratepeli (prev.). 620 Kb/32 Kb EMS.
382. Doom Net -ohjelmalla linkität kaksi Doomipelikonetta.
383. Beneath a Steel Sky (prev). Virginin larrymainen laatupeli.
384. Micro Machines (prev). Mukaansatempaava autopeli.
387. Krusty's Fun House (prev). Simpsonien pellesankari vauhdissa.
388.–389. Lotto Challengerilla hoituvat lottohommat.
390. Doom editor. Tuhti editoripaketti Doomin pelaajille.
391. Norton 45. Quick Unerase, Safe Format ja Unremove Dir.
392. Strategy VGA. Keskiaikaan sijoittuva strategiapeli.
393. Ground War VGA. Laadukas USA–IRAK tankkisotapeli.
394. Neljä erilaista palapeliohjelmaa. Voit lisätä omia gif.kuvia.
396. Machine Nation on raju avaruusammuntapeli.
397. Dino-ohjelmalla luot vaikka omia sauruksia. (VGA, EGA, CGA).
399. Kolme pakkausohjelmaa. ARJ 241, LHA 2.13, PKZIP 2.04.
402. Xargon seikkailupeli Epiciltä. Hyvä ja upea!
405. Jättipotti 1.1 (CGA) arpoo numeroita eri TV:n rahapeleihin.
407. Mice Man (EGA) on myös aikuiset "ottava" lasten älypeli.
410. Yab (VGA) huippubaseball peli. Väh. 500 Kb perusmuistia.
411. 3 pelinteko-ohjelmaa. Ohjelmakirjasto, kartta ja sprite-editori.
412. Winter Lemmings (prev) (EGA). Johda pikkuolennot turvaan.
413. Keen 7 (EGA). Uusi jatko-osa suosittuun lastenpeliin.
415. Musician on hyvä sävellysohjelma soundblasterille.
416. Game Solutions sisältää 57 läpipelausohjetta Sierran peleihin.
417. Video Poker & Casino hienolla VGA-grafiikalla.
418. Disk Catalog syst 7.04. Hyvä diskettien kortistointiohjelma.
421. Attack Sub (prev). Laadukas sukellusvenesimulaattori.
423. Onnenpyörä. Melkein kuin TV:ssä. Voit myös laatia kysymyksiä.
424. Ikikalenterilla voit laatia kalentereita.
429. Jill of Jungle II. Seikkaile Tarzanin tyttärellä.
430. Fairshares. Opastava ja tulostava hyvä taulukkolaskenta.
431. Wall Pipe. Tosihauska vedenjuoksutusputkipeli.
432. Adlib-musamoduls. Adlib- tai Soundblaster-äänikorttiin.
433. Video Librarian. Kortistoi monipuolisesti miljoonia ohjelmia.
434. Untitled. Party -93 voittajademo.
435. Turbo TXT File Comp. 4.0. Ohjeisiin ja helppoihin käynnistyksiin.
437. Fulview kuvannäyttöohjelmalla näet jpg-, tga- ja Gif-kuvat.
438. Scorched Space V.1.1 avaruussota. Paljon aseita ja pelaajia.
439. Skyroads 3D. Huippunopea avaruuslentokisa.
440. Zip Chunker Fast 2.01:llä pakkaat jo pakatut tiiviimmin.
441.–442. 4DOS käyttöjärjestelmä V.5.0. Ehkä Microsoftin 6.0 parempi.
447. Function Keys:llä ohjelmoit F1-F12 näppäimet.
448. Dos TSR Screen Scrollerilla kelaat DOStiedostoja kätevästi.
449. Go-Game V.2.1:n klassinen go-peli.
450. At the Partyn demo The Good, The Bad & The Ugly - by S!P
451. Toshiba SCSI CD ROM - ajurit. Sisältää XM-3401B tuen.
452. Falcon & Mig29:n Mig29 modernisoija. Päivittää versioksi 1.02.
454. Match'em muistipeli 7–40-vuotiaille.
459. DEU 3.01:llä editoit Doom-pelin esineitä ja henkilöitä.
460. Doom Etherslips 8250 v.11.7:llä 2-peli. Tarv. pääteohjelman.
461. Doom äänikasetilla Doomin äänet Aliens elokuvan ääniksi.
462. Doom äänikasetilla Doomin äänet Star Trek ääniksi.
463. Doom äänikasetilla Doomin äänet When Harry Met Sally ääniksi.
464. Doom äänikasetilla Evil Dead II ja Army Of Darkness ääniksi.
469. Doom 1.2 päivitysohjelma Doom 1.1:een.
479. Destruction Zone tulevaisuuden tykkipeli. Hieno!
480. C-64 emulaattori V0.9a. Yllättävän hyvä!
481. Cybernet hiiriohj. tekstipeli Valloita tulevais. tietokone.
482. Themepark (Prev.) Bullfrogin huvipuisto huippusimu.
483. Wowll 2.3 moduulisoittaja. VGA, tukee liki kaik. äänikort.
484. Kokoelma pelieditoreita huippupeleihin.

485. Aso 2.04 suom. offline- (Omen/Qwk) viestipakettilukija.
486. Invasion Of The Mutant + Spacebats Of Doom (prev.).
487. Heartlight EPIC Mega Gamesin Boulderdashmainen peli.
488. Cinemation helppo animaat. -ohjelma. Graaf. käyttäjäliit., selkeät editorit, VGA grafiikka, tukee PCX-formaattia.
489. Dosnix 2.2.b yhdistää UNIXin ja DOSin parhaat piirteet.
490.–491. Falcon 3.0 päivitys 3.03:ksi. 2 x 19,-
492. Syspage 1.0a on sysopin chat-ohjelma. Mm jaettu ruutu.
493. Digital Integrationin Tornado (prev.) hävittäjäsimulaattori.
494. Mechwarrior 2 (prev.). Mahtava robottitaistelusimulaattori.
495. MEX täydellinen lääkärin suom.kiel. vastaanotto-ohjelma.
496. Program Installerilla helposti PRO 4.8a:maiset asennusohj.
497. Stelcon 2469 v1.6 Mast. of Orionmainen 1–5 henk. strategiapeli.
498. Arcmaster 9.9. graaf. käyttöliityntä pakkausohjelm. käyttöön. Täysin konfiguroitavissa. Tukee mm. zip, arc, pac, lha ja arj tiedost.
499. Armourgeddon (prev.). Tulevais. sij. vektorig. sotasimulaattori.
500. VScan & Vclean 9.23. Tunnistaa 2819 eri virusta ja variaatiota.
501. CDGRAB 3.2:lla CD-ROM asema audio CD-levyjen kuunteluun.
502. Capture the flag 1.4. Valloita lippu. Miniatyyrimäinen VGA graf.
503. Hornet: Naval Strike Fighterin päivitys versiota 1.01 varten.
504. Qpeg 1.3f nopea pakattujen jpg-form. kuvien näyttöohjelma.
505. DasBoot 2.2 mahdollistaa konfiguraatiotiedostojen yht.aik.olon.
506. Haplink 2.0 hypertekstiohjelma. Ohjelmallesi helppo manuaali.
507. The finishing touch installointiohjelmalla esim. tiedost. pakkaus n. 50%, levyvirh. tarkist., varjost. ikkunat, käynnist.tied. muuttam.
508. Compushow 2000 1.01a on ikkunoitu kuvankatseluohjelma.
509. Kermit 3.0:lla tietoliikenne sujuu. Vaativa ja monipuolinen.
510. VShield 112 etsii itsenäisesti virukset ajettavista tiedost.
511. Info + v.1.57 kertoo muistialueet/laitteiden asennusosoitteet.
512. Vanha Testamentti suomenkielisenä tekstitiedostona.
513. Telix tietoliikenneohjelma 3.22. Helppo/monipuolinen + pank.ktö.
514.–515. Raptor (Apogee) PC:n paras räiskintäpeli. 2 x 19,-
516. Microprosen UFO (prev.). Ehdolla PC:n parhaaksi peliksi.
517. Persistence of vision ray tracing ohjelma. 486 tai parempi.
518.–519. Last einchof beer. Hyvä olutpullon räiskintä. 2 x 19,-
520.-521. SSI -94 demo. Hieno esitys SSI:n peleistä 2 x 19,-
522. Scan & clean 9.25 v 114. McAfeen viruksentappoase.
523. Dmapedit 1.1. Vihdoinkin kunnon karttaeditori Doomiin!
524. Uusia tasoja Doomiin. Lisähaastetta levyn täydeltä.
525. Dual module player 2.89. Paras musiikinsoittaja PC:lle.
526. Electrobody on hieno hyppelypeli tulevaisuudesta.
527.–528. Executor 1.2 for DOS. Mac-emulaattoridemo. 2 x 19,-
529. Graphics Workshop; Dossin monipuolisin kuvankäsittelijä.
530. Gun check. Monipuol. tietokantaohjelma asekeräilijöille.
531. Star hammer. Hieno päältäkuvattu avaruusräiskintäpeli.
532. Houndedissa koirasi juoksevat kilpaa ja lyöt vetoa.
533. Last of the free. Hieno sivukuvattu avaruusräiskintäpeli.
534. NCC1701 on Star Trek aiheinen avaruusstrategiapeli.
535. Kaksikymmentäkaksi (22) uutta kenttää Doomiin.
536. Outlaw -97 on kaksin pelattava hyvä kaksintaistelupeli.
537. Pac-Man DOOMilla Doomin hahmot pakumaailmaan.
538. PC-track 3.0 on hyvä satelliittien seurantaohjelma.
539. Scream tracker 3.01 on musiikkiohjelmien kermaa.
540. Thunderbyte anti-virus. Tehokas virusetsijäohjelmapaketti.
541. Zanti on hauska variaatio Pipemania-putkipelistä.
542. TurboCAD huippuohjelma (prev.). Vain tallennus puuttuu.
543. Premier manager 2:ssa (prev.) olet jalkapallomanageri.
544. Wizard (prev.) haastaa Wolfensteinin. Väh. 1Mb EMS.
545. Fire and Ice (prev.) on tasokas tasohyppelypeli.
546. Post 210 offline reader säästää boximessuilijan rahaa.
547. Album master on äänilevykeräilijän kortisto-ohjelma.
548. Cd master kortistoi CD:t. Tulostaa myös kansipaperit.
549. Casette master kortistoi kasetit ja tulostaa kannet.
550. F-prot 2.11 on tehokas virusten torjuntaohjelma.
551. Diskqwk 1.10 nopeuttaa ATID kiintolevyä jopa 45%!

FISH-PD à 9,90 (Amiga)

saatavana välillä 1-1000 (EI 831–850)

Tyylikäs RITARI-HIIRIMATTO **39,-**
• ei kerää pölyä
• suojaa pöydän pintaa
• ei raavi rannetta

Nyt kaikki Amigistit musiikkia ja demoja tekemään. MUSIIKKIKURSSI

USKOMATON HINTA! **95,-**

Sisältää kädestä pitäen neuvovan suomenkielisen kurssioppaan ja 4 disketillistä ohjelmia. Opit säveltämään Amigallasi musiikkia ja tekemään omia demoja, vaikka et osaisi ohjelmoida. Kun vielä hankit Easy Demon (Ave säästöohjelma 14) voit vaikka perustaa oman musiikki/demotiimin. (Ei A1200)

AVE ILLUSION SAMPLES PACK

Amigalle Copyright Avesoft

7-levyinen Avesoftin huippusyntikoilla teettämä musiikintekijän peruspaketti. Laaja yhteensopivuus ja kattavuus. Rumpusoundit käytetyimpinä erityisen painotettuja. Korkea, puhdas näytteenottotaajuus, josta 7. levyllä olevia laajoja ohjeita noudattaen on helppo editoida soittimia peli- ja demokäyttöön. Samplet ovat käyttövalmiissa IFF-muodossa.

vain **95,-**

KOPIOINTILAITE AMIGALLE ALLCOPY SYSTEM 2

ACS 2-kopiointilaitteen sisältävä varmuuskopiointiohjelma selvittää osaavissa käsissä useimpien alkuperäisohjelmiesi sellaiset suojaukset, mistä vastaavat paljon kalliimmat automaattikopiointiohjelmat eivät (1991) selviydy. Tarvitset Amigaasi yhden lisälevyaseman, jotta voit hyödyntää tämän lähes omakustannushintaan myymämme varmuuskopiointijärjestelmän monipuolisia ominaisuuksia. ACS 2 Adapteri on yhteensopiva useimpien muiden automaattikopiointiohjelmien kanssa ja sen mukana toimitetaan selkeät suomenkieliset ohjeet. HUOM! Emme vastaa tehokkaan ACS 2:nmahdollisesta käytöstä laittomassa kopioinnissa. (Ei A 1200)
PS. Saat kaupanpäälle Ave Procopier -ohjelman (Ave 20) suojaamattomien ohjelmien ennätysnopeaan kopiointiin.

~~Ennen 269,-~~ **NYT ENÄÄ VAIN** **95,-**

AVE- SÄÄSTÖOHJELMAT (AMIGA) 39,-/kpl

1. KAKSI PELIKENTTÄEDITORIA Ammattilais-sarjan Ave- pelikenttäeditori sai nyt rinnalleen uuden kätevän Ave-Blockeditorin.
2. AVE-MENUEDITORI 2 Miksi tuhlaat diskettejä? Kokoa nyt itse peli- tai hyötyohjelmasi samalle levylle
3. SURVIVAL-DUETTO Kaksi englanninkielen opiskeluun kehitettyä seikkailupeliä.
4. MEMOHEX & HEXTIME (uutuus) Kaksi haastavaa nopeus- ja muistipeliä Speden Spelien tapaan.
7. AVE KORTISTOIJA 2 (uutuus). Tällä ohjelmalla pidät kätevästi kirjaa sadoista nimistä, osoitteista ja puhelinnumeroista. Täysin uudistettu ohjelma
8. EXTERIVM I (uutuus). Ohjaa mikrobitin tiimi läpi seikkailujen. Mukana myös seikkailupeli Aluksen arvoitus jatko-osineen.
11. COLORIS 5 tähteä Mikrobitin tiukassa pelitestissä. Avesoftin paras pelituote säästöohjelmana - tosi on.
12. BOOTMASTER Muotoile ohjelmaasi oma boottiblokki.
13. FORMULA ACE 27 rataa, ennätyspeli ja fantastinen kaksinpeli. Huippumusa & grafiikka.
14. EASY DEMO jolla teet omia demoja jopa ilman ohjelmointikokemusta.
15. S.E.U.C.K. Games Vol 1 Kolme rajua ammuntapeliä samalla disketillä. Dragon, Bioblast ja Terminator näyttävät mihin Seuck pystyy. 1 Mb
16. S.E.U.C.K. Games Vol 2 Rajut uutuuspelit Flying A.C.E ja D-6000. Mukana myös Shaman Intro. 1 Mb
17. AMOS UTILS Pakko-ostos Amoksen omistajalle. Font Editor, Boot Blocker, Clipper, Fractal Editor 2, Memed, Rawer, Scrambler
18. PRO LOTTO Täysin uusi ammattimainen ja monipuolinen lotto-ohjelma äkkirikastumisen tavoitteluun.
19. AMOS FRACTAL & OTHERS Amoksen laajentamiskyvyn huipentuma. Fractal Creator, n. 40 lisäkäskyä, helppokäyttöiset toiminnot, sis. esimerkkiohjelman ja ohjeet.
20. AVE PROCOPIER X Copyakin nopeampi selkeän tyylikäs kopiointiohjelma, jonka mm. Avesoft on valinnut omaan ammattimaiseen kopiointikäyttöönsä. Tarvitsee ainakin yhden lisälevyaseman.
21. EAT OR DIE Syö käytävät tyhjiksi ja jujuta takaa-ajajia vauhdikkaasti aineensiirtimillä. Vauhtia piisaa!
22. VAKIOVEIKKAUS Erinomaisen monipuolinen apuväline veikkaajalle. Tee voittoisa tilaus.
23. AVE ASKMASTER Tenttaa valmiiksi ohjelmoituja aihepiirejä monin eri tavoin sis. mm. n. 7700 engl. sanaa ja kemialliset merkit. Voit laatia myös itse omat tentti- ja tietokilpailukysymykset.
24. ELECTRONIC WORM 1-4 pelaajaa. Ohjaa sähkömatoa ja pussita vastustajasi. Mitä useampi pelaaja sitä hauskempi. 1Mb
25. EXTERIVM II Kolme kovaa Amos peliä, Oderfront-taktiikkapeli, Eye of the Mutant, Spacestarlazer. 1 Mb
26. AVE STRATEGY PACK. Sisältää strategiapelit Star front ja Conflict sekä älypelin Master Mind.
27. LINE UP Hedelmäpelin eli yksikätisen rosvon improvisoitu versio, jota voi pelata myös kaksin.
28. ROLLING Ohjaa kuulasi halki uskomattomien ratojen ja kerää energia-aarre. Erikoisesteet vaikeuttavat matkantekoasi.
29. LASER MAZE. Laske siirtosi ja ohjaa säde maaliinsa. Kymmenittäin haastavia leveleitä.
30. AVE DISKETTIREKISTERI. Todella monipuolinen ja helppokäyttöinen ohjelma Amigadiskettiesi luettelointiin.
31. VELORIS Kunnon kotimainen haastaja Tetrikselle. Varo riippuvuutta.
32. VAKIO 1 x 2. (uutuus) Uusi erilainen vakioveikkaajan työkalu. Diagrammi- ja Detail-sivut sekä tilaa jopa 230 joukkueelle. Uusi versio 2.14.
33. VIDEO SCROLLERILLA (uutuus) teet kätevästi tekstit videoesityksiisi.
34. COODIX (uutuus). Tämä tyylikäs älypeli haastaa 2-ulotteisella pinnalla Rubikin kuution.
35. AMDI SYNTHESIZER (uutuus) Tällä äänisynteesiohjelmalla teet itse muistia säästäviä soitinsampleja. Voit myös soitella tekemiäsi ääniä näppäimistöllä.
36. AMBUSH (uutuus). Järkeile ja ammu reitti läpi viholliskenttien ja tuhoa Zharin pääperkele.
37. ZOMBIE THE LIVING DEAD (uutuus) Aaargh Zombiet tulevat vavahdutta-
vana 2 disketin grafiikkaseikkailuna, mutta yhden ohjelmadisketin hinnalla.
38. EXCELSIOR SET (uutuus). Kaksi mukaansatempaavaa peliä. Nuketri - laserinkäryinen haastaja Tetrikselle. TrancQ - kiehtova droidipelihybridi. Yksi tai kaksi pelaajaa.

- LEIKKAA KUPONKI - POSTITA ILMAISEKSI! ✂

TILAAN SEURAAVAT TUOTTEET

PD-OHJELMAT 3,5" korpuilla (vain sarjan nimi ja numerot)

____
____
____
____
____

MUUTA tai jatkoa ed.

____

Ave-säästöohjelmat 39,- (rengasta haluamasi)
1 2 3 4 7 8 9 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22
23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38

____ **kpl Amiga Virus Fist 2.** Mahtava viruksentorjuntakokoelma. **à 39,-**

Monilevycollectionit Amigalle polkuhinnoin à 95,-
____ **kpl M 1 Home/Business Pack,** käyttökelpoista kirjanpidosta alkaen
____ **kpl M 2 Science Pack,** tieteisohjelmia CAD, Fractal kotiplanetaario
____ **kpl M 3 Colombia-perhepaketti,** n. 100 peliä/hyötyohjelmaa
____ **kpl M10 Colorado Elite Pack,** PD-peliohjelmien valiokokoelma
____ **kpl M 11 Adventure/roolipeli Pack,** monta levyllistä seikkailuja
____ **kpl M12 Giga Pack,** kymmeniä parhaita PD-/SW-pelejä

HARDWARE + MUUT
___ kpl Keysound DRS sampler ohjelmineen Amigalle **à 399,-**
___ kpl Suuri (80-100 kpl) diskettiboxi 3,5" disketeille **à 69,-**
___ kpl Ritarihiirimatto **à 39,-**
___ x 100 kpl 3.5" traktorivetoisia blanco diskettitarroja **29,-**
___ x 10 kpl 3.5 " DD- disketit pienerissäkin hintaan **29,-**
___ x 10 kpl 3,5" HD disketit pienerissäkin hintaan **39,-**
___ kpl PC:n Super Mouse II. Hyvä hinta/laatusuhde **á 139,-**
___ kpl Allcopy System 2 Amigalle **à 95,-**
___ kpl Amiga-musiikkikurssi **à 95,-**
___ kpl Amigan konekielen alkeiskurssi **á 195,-**
___ kpl "Mainoksin markkinavoittoihin" -menestysyrityksen perustajan sekä kehittäjän tietopaketti, n. 250 sivua. Kova kansio. Ennen 395,- **NYT LOPPUERÄ VAIN 95,-**
___ kpl Ave-stereokuulokevahvistin kuulokkeineen Amigalle **vain 195,-**

Nimi ______________________________

Osoite ______________________________

____

____

Alle 18-vuotiaalta holhoojan allekirjoitus

Pelit marraskuu/94

AVESOFT MAKSAA POSTI-MAKSUN



Avesoft
PL 219, 33101 TAMPERE

VASTAUSLÄHETYS SOPIMUS 33420/7

33003 TAMPERE

Postikulut normaalisti 39,- paitsi, jos tilaat yli 10 ohjelmaa, jolloin ne ovat vain 10,-. Tilauksen minimisuositus on 50,-.
Ainoastaan postimyyntiä. Voit tilata myös tämän kupongin kopiolla tai vapaamuotoisesti. Huomautukset 14 vrk.

Alone in the Dark 2







●● Jouluaatto vuonna 1724. Yksisilmä-Jack kaappaa Lentävän Hollantilaisen aarteiden toivossa. Laivan ainoa aarre on kuitenkin vanki Elizabeth Jarret, joka tekee Jackin miehistöstä kuolemattomia. Kuolemattomuudella on hintansa: joka sadas vuosi saatana vaatii uhrina viattoman tyttölapsen.



22. joulukuuta vuonna 1924. Derceton seikkailusta toipunut Edward Carnby lähtee auttamaan ystäväänsä Ted Strikeriä, joka tutkii 8-vuotiaan Grace Saundersin kidnappausta. Jäljet johtavat Yksisilmä-Jackin pesäpaikkaan Hell's Kitcheniin San Franciscon korkeilla kallioilla. Portin räjäytettyäsi sinä, Edward Carnby, olet taas matkalla yksin pimeään...

Hyökkäys kartanoon

Portin räjäytyksestä tajuttomaksi mennyt vartija alkaa heräillä, joten nyrkkiä silmään. Ota menehtyneeltä vartijalta konekivääri, lipas ja juoma (juomat kannattaa aina kulauttaa).

Juokse taloa kohti ja ammu kaksi vastaantulevaa miestä. Työnnä ankkuripatsas sivuun ja astu labyrinttiin. Heti ensimmäisen kulman takana on aseistettu mies, joten ole valmiina ja täytä hänet lyijyllä. Hän jättää jälkeensä valokuvan. Käänny seuraavasta haarautumasta oikealle. Näyttäydy miehelle ja tulita kulman takaa siten, että vihollisesi osuu aina seinään, mutta sinun ammuksesi löytävät kohteensa. Ota köysi kortin vierestä ja jatka matkaasi eteenpäin kohti risteystä, jossa kohtaat yhden miehen lisää.

Valitse ylöspäin johtava tie. Poista kävelyäsi haittaava mies ja jatka kohti umpikujaa, josta löydät lippaan.

Palaa takaisin risteykseen ja lähde alas. Tee kohtaamaasi mieheen ylimääräisiä aukkoja ja jatka kunnes löydät paikan, jossa on neljä korttia. Ota maasta koukku ja ole valmiina kohtaamaan lisää vihollisia. Tulitaistelun jälkeen hyppää ruudun päälle ja päädyt maanalaiseen luolaan. Poista luolan ylimääräinen asukki ja ota portaiden juurelta juoma ja alttarin edestä muistikirjan puolikas.

Työnnä arkkua kunnes alttari nousee ja löydät metallisen pelikortin. Arkun siirtämisestä hermostunut hirviö tulee kohti. Ammu aluksi sarja konekiväärillä ja viimeistele revolverilla. Jos ammut pelkästään konekiväärillä, ei hirviö jätä jälkeensä tarpeellista miekkaa. Jos haluat poistua luolasta toista tietä, käytä pelikorttia alttariin.

Palaa takaisin risteykseen ja mene kaksi ruutua ylös ja yksi vasemmalle. Lähde alaspäin vievälle tielle. Matkaasi saapuu estämään haulikolla varustettu gansteri. Tee hänestä maahan vajoava ruumis ja jatka eteenpäin, kunnes saavut huitovien oksien eteen. Miekkaile oksat kumoon ja kävele eteenpäin.

Patsaalla kohtaat Shorty Legin, joka onkin kovempi vastus. Paras taktiikka on mennä patsaan taakse ja ampua kaikella mahdollisella, ammuksia säästelemättä.

Ota paperi ja yhdistä köysi ja koukku. Heitä koukku patsaan käteen ja ovi aukeaa.

Kellarin pimeydessä

Pudotuksessa aseesi tipahtivat alas, mutta ei hätää: niitä löytyy kyllä myöhemmin lisää. Ota kolikko, kampi ja paperipussi. Jatka matkaasi oven ohi Strikerin ruumiin luo. Ota muistikirja ja piippurassi. Tee vanha etsivätemppu ovelle eli työnnä paperi oven ali ja irrota toisella puolella oleva avain piippurassilla.

Avaa ovi ja päädyt tuttuun paikkaan (jos olet harrastanut itsesi tapattamista). Ulosheittäjästä pääsee eroon menemällä tynnyrin taakse aivan vivun viereen ja puhaltamalla paperipussin täyteen. Pamauta paperipussi ja

Matkalla yksin pimeään


Vanha ovenavauskikka toimii.

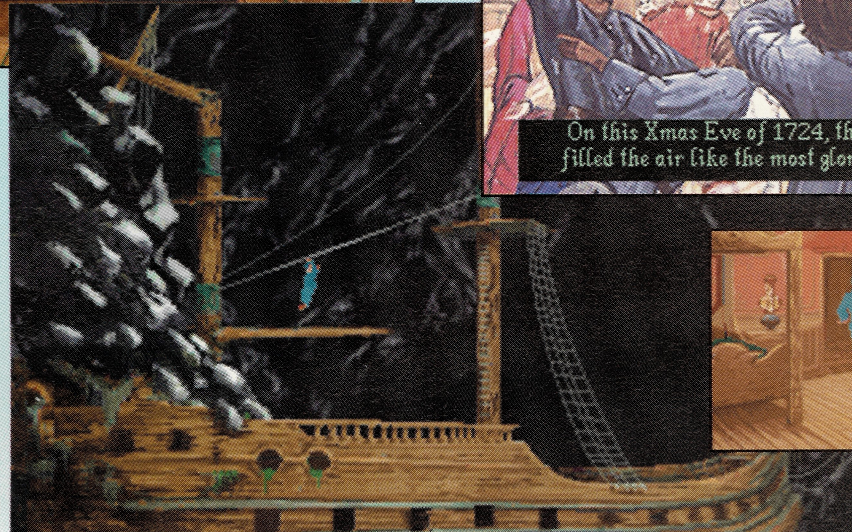

Poimittuasi amuletin pääset leijumaan.













kun mies nousee, väännä vivusta. Miehen poistuttua kuvioista ota haulikko, kirja ja juoma. Mene kellon taakse ja käytä kampea salakäytävän avaamiseen. Nappaa kirja ja ammukset mukaan ja juokse hissiin.

Talon alakerrassa poista häiritsevä haitarinsoittaja repimällä paperi, jolla sait avaimen. Ota jäljelle jäänyt koukku mukaasi ja mene ovesta. Hae puinen hakkausväline ämpärin vierestä ja mene seuraavasta ovesta ampumaradalle. Miehet eivät vielä ole huomanneet sinua, joten ammu toinen haulikolla ja käy toisen kimppuun parhaaksi katsomallasi tavalla.

Ota pöydältä ammuksia ja mene huoneen perälle, jossa on neljä ampumataulua. Pyöritä kaikkiin ruutu ja ovi aukeaa. Hakkaa pistoolimies hengiltä ja ota huoneesta juoma, viskipullo ja jos lukeminen kiinnostaa, huoneen perältä vielä kaksi hyvin piilotettua kirjaa.

Laita kolikko oven vieressä olevaan koneeseen niin voitat kaksi pelimerkkiä. Palaa takaisin ampumaradalle ja yllätä kännissä oleva mies. Miehen menehdyttyä ota nurkasta säkki ja sieltä joulupukin asu. Ryhdy joulupukiksi ja mene portaita pitkin yläkertaan.

Jo talossa joulu on

Aitona joulupukkina hakeudu ensin keittiöön. Varo kuitenkin aulassa olevaa patsasta, joka heittää sinua atraimella. Atrain on tosin hakeutuvaa mallia, mutta sen voi harhauttaa aulassa joskus kävelevään kokkiin. Atraimesta eroon päästyäsi ota patsaalta kruunu pois ja mene keittiöön.

Keittiössä syö ruoka pöydältä ja ota pannu. Kun kokki heittäytyy vihamieliseksi paras ase on pannu, koska se suojaa kokin puhallusputkelta. Tee keittiöstä löytyvästä viinistä ja myrkystä tappava sekoitus ja aseta se aulassa olevan patsaan vastakkaisella seinällä olevan oven eteen. Ovi avautuu ja ulos astuu kaksi sekoitusta juonutta miestä, jotka kuolevat jalkojesi juureen. Mene ovesta ja laita pelimerkit jukeboxiin. Puinen avaa oven ja kultainen saa lattialle ilmaantumaan dublonin.

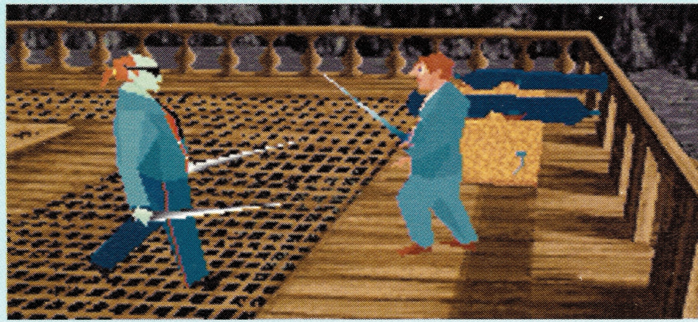
Mene ovesta, jonka puinen pelimerkki avasi. Ota huoneesta konekivääri, lipas ja luodinkestävät liivit. Laita liivit päällesi ja lähde yläkertaan. Heti yläkertaan päästyäsi kohtaat naureskelevan pistoolimiehen, joka on hyvää saalista saamallesi konekiväärille. Availe ovia, kunnes päädyt biljardihuoneeseen. Biljardipöydän takana oleva mies heittää pöydälle pistoolin ja hyökkää kimppuusi. Tapa hänet ja ota miekka. Käy hakemassa huoneen perällä olevasta kirjahyllystä lisää lukemista ja palaa käytävälle.

Mene viimeisestä ovesta makuuhuoneeseen. Huoneen nurkassa pari miekkailevia käsiä vartioi toista puolikasta pergamentista, jonka löysit biljardihuoneesta. Käsiä vastaan ei tarvitse miekkailla, jos ei halua ratkaista seuraavaa ongelmaa itse.

Laita kruunu patsaan päähan ja mene huoneen perällä olevasta ovesta. Ota amuletti, niin pääset leijumaan ylempään kerrokseen. Selvittyäsi noususta ota viesti lattialta ja kulauta oven vieressä oleva juoma. Avaa ovi ja hae nopeasti vasemman nurkan takana olevasta arkusta konekivääri ja lipas. Pian kimppuusi käy karateka ja karski pistoolimies. Ammu heidät maan sisään ja nappaa mukaan kranaatti ja avain.

Käy huoneessa, josta pistoolimies tuli ja laita dubloni vieteriukkoon, saat punaisen tupsun. Mene suljetusta ovesta huoneeseen, jossa Srikerin tappanut pelle sijaitseen. Pelle ei kuitenkaan pysty sinua vahingoittamaan, mutta seuraa sinua kaikkialle ja hyppii iloisesti vieressä. Tästä oliosta pääsee eroon heittämällä tupsun talvipuutarhan ovesta sisään. Pelle lähtee tupsun perään ja kuolee puutarhan käärmeisiin.

Mene puutarhaan ja osoita alakerran gangstereille todellista joulumieltä antamalla heille joululahjaksi kranaatin savupiipun kautta. Ota ase käteen ja hyppää savupiippuun. Alakerrassa kranaatti poisti muutaman mie-



Tapa kahdesti!

hen, mutta kolme on vielä jäljellä. Ammu reilusti kaikella mahdollisella, koska kohta aseita ei taaskaan ole. Murhatyön jälkeen ota kuusesta biljardipallo ja vie se yläkerran biljardipöydän viereiseen peliin, niin huoneen perällä oleva ovi aukeaa. Mene ovesta. Päädyt pimeään, mutta et ainakaan ole yksin. Kun valot vihdoin palaavat huomaat olevasi vangittuna Yksisilmä-Jackin huoneessa. Jack kertoo sinulle tarinan Lentävästä Hollantilaisesta. Miehen mentyä avaa koukulla tiesi vapauteen.

Mene takaisin alakertaan kohti keittiötä. Talon etuovesta vastaasi tulee Elizabeth ja jäät taas vangiksi.

Tyttö sopassa

Elizabethin kerrottua oman tarinansa siirryt ohjailemaan 8-vuotiasta Grace Saundersia, jonka pitäisi vapauttaa Carnby. Työnnä ensin pienemmän sisäänkäynnin tukkiva este pois ja poistu huoneesta. Ota voileipä ja pippuri pöydältä. Jos haluat vihjeen, anna linnulle siemeniä.

Mene seuraavasta ovesta ja lähde heti juoksemaan vasemmalle. Piiloudu nurkkaukseen ja odota, että merirosvo kävelee ohitsesi. Lähde sitten juoksemaan sinne, mistä piraatti tuli ja kiipeä tikkaita ylös. Laivan seuraavassa kerroksessa jatka kiipeämistä kohti kanttа. Kannella sinun pitäisi päästä toisesta luukusta sisään. Se käy parhaiten kävelemällä istuvan miehen selän takaa ja lähestymällä luukkua laatikoiden suojassa. Ennen luukusta pudottautumista ota kannelta sytytin.

Tykin voimaa

Huoneessa ota pienestä arkusta pieni tykki, sängyn takaa kapteenin sauva ja hyllystä kristallimaljakko. Laita tykki oven eteen ja ripottele pippuria tykkiin. Heitä maljakko rikki ja ovesta tulee piraatti ihmettelemään kolinaa. Käytä sytytintä tykkiin, joka ampuu kuolettavan pippurilatauksen piraatin päälle. Ota menehtyneeltä piraatilta kello ja mene vastakkaisella seinällä olevasta ovesta keittiöön. Nappaa keittiön pöydältä kananjalka ja soita kelloa ruokahissin edessä. Luukun avauduttua kiipeä hissiin, josta löydät avaimen.

Päästyäsi talon viralliseen keittiöön, jossa Carnby mäiski kokkia paistinpannulla, avaa harmaan kaapin ovi avaimella. Kaapista löytyy jäitä ja siirappia. Ennen kuin lähdet keittiöstä, jätä oven kohdalle kasa jäitä. Aulassa kuulet tutun äänen, mene takaisin keittiöön ja sinua seurannut gangsteri poistaa itsestään hengen liukastumalla jäähän.

Nouse portaita yläkertaan ja huomaat, että yläkerran miesvahvuus on lisääntynyt yhdellä. Jätä tahmea siirappi oven kohdalle gangsteria estämään ja mene ovesta. Juokse biljardihuoneeseen. Ota biljardipöydän päädystä pelimerkki, jos keksit sille jotain käyttöä, muuten mene seuraavaan huoneeseen. Käytä kapteenin sauvaa kirjoituspöytään saadaksesi Carnbyn vapauttavan avaimen ja kirjan. Mene huoneeseen, josta Carnby löysi talismaanin ja leijui ylempään kerrokseen. Aseta kapteenin sauva lattialle paikkaan, jossa talismaani oli. Se muuttuu Loa-sauvaksi ja sinä siirryt talon aulaan.

Keittiöstä löydät yhden miehen lisää. Juokse takaisin aulaan ja seuratessaan sinua mies liukastuu ja kuolee. Soita kelloa ruokahissin edessä päästäksesi takaisin alas. Kokit ovat kuitenkin palanneet keittiöön ja sinä jatkat seikkailua Carnbynä.

Carnbyn paluu

Venyttele käsiäsi, kunnes käteesi osuu lattialla oleva avain, joka vapauttaa sinut kahleista. Ahdista piraatti vasten seinää ja hakkaa hänestä henki pois. Lattialle jää todella tuhti terveysjuoma ja miekka. Lähde huoneesta pois ja kimppuusi käy lisää väkeä (kaikki laivassa olevat piraatit kuolevat parhaiten miekalla ja pitämällä space ja oikealle osoittava nuolinäppäin pohjassa, haavoitut vain hyvin harvoin).

Käytävällä henkesi on jälleen uhattuna, mutta miekalla homma hoituu. Mene vasemmalle ja käytävän viimeisestä ovesta sisään muuttamaan piraatti ruumiiksi ja poista lattialta ammukset ja juoma.

Oikealla seinällä olevasta ovesta pääsee laivan viinavarastoon, joka tosin on asutettu. Asukin brutaalisti paloiteltuasi kerää kaikki hyödyllinen kama ja laita paidan alle vähän panssarointia. Mene portaiden viereisestä ovesta. Huoneessa on kaksi piraattia lisää sekä hohtimet ja tulikuuma hiilihanko, jonka laitat taskunpohjalle käyttöä odottelemaan. Huoneen nurkassa sijaitsee vielä hyödyllinen avain.

Avaa avaimella käytävän viimeinen suljettu ovi, joka johtaa ruutivarastoon. Siellä olevaa piraattia ei kannata alkaa ampua kuin itsemurhatarkoituksessa, joten miekalla koreasta pistellen piraatti kuolee ja jättää tynnyrillisen ruutia. Nouse tikkaita seuraavaan kerrokseen.

Availe ovia, kunnes löydät huoneen, jossa on tykki ja huoneen, jossa on piraatteja talviunilla. Herätä tykkihuoneen kuorsaava piraatti terävällä laukauksella kohti ja viimeistele miekalla. Ota tykki omaan käyttöön hohtimilla ja työnnä se oikeaan asentoon. Asenna tykkiin sytytyslanka ja käy tipauttamassa ruutitynnyri unihuoneeseen. Ota kuuma hiilihanko takataskusta ja sytytä sillä tykin sytytyslanka. Mene ihmettelemään suurta tuhoa pienellä alueella ja ota pussillinen kolikoita sekä juoma raunioituneiden sänkyjen luota.

Käytävällä on vielä kaksi lukittua ovea, joista oikeanpuolimmainen avautuu kolikoita ravistelemalla. Ulos astuu kaksi pienikokoista kokkia lihakirveineen. Heistä eroon päästyäsi mene keittiössä olevasta ovesta tappamaan viimeinen kokki, joka omistaa metallisen pelikortin.

Avaa kortilla viimeinen lukittu ovi ja joudut taas Elizabethin taian vaikutuksen valtaan. Onneksi huoneeseen astelee Grace Saunders, joka pelastaa tilanteen. Avaa ovi laittamalla Loa-sauva patsaan käteen ja ovesta mentyäsi käytä kananjalkaa. Kananjalalla alttaria koskettamalla Grace kutsuu paikalle hengen, joka heittää Elizabethin takaisin omaan aikaansa ja tavalliseksi kuolevaiseksi.

Viimeinen taisto

Elizabethin poistuttua Carnbyn hallitseva taika haihtuu ja Carnby putoaa lattialle. Gracen kutsuma olio alkaa kuitenkin tehdä tuloaan lattian läpi, joten pakene. Nouse käytävän päässä olevia tikkaita kannelle ja tapa kaikki siellä olijat miekalla. Yksi kuitenkin kiipeää mastoon. Ota hanuristilta jäänyt koukku ja kiipeä miehen perään. Pudota mies mastosta miekalla ja siirry koukulla narua pitkin karatekan luo, joka jo odotteleekin sinua kapteeni Nicolin miekka kädessään. Puhkottuasi karatekan hän tipahtaa alas miekka mukanaan. Hyppää perään ja aseista itsesi kapteeni Nicolin miekkalla.

Tässä vaiheessa Yksisilmä-Jack on sitonut Gracen mastoon kiinni ja aikoo ampua häntä tykillä. Juokse äkkiä Gracen luo ja vapauta hänet hohtimilla. Tykin sytytyslanka palaa aika hitaasti, mutta jos aikailet liikaa, koko laiva räjähtää palasiksi. Yksisilmä-Jackiin tehoaa vain ase, joka on taottu ennen hänen kuolemattomaksi tulemistaan, eli kapteeni Nicolin miekka. Jackia vastaan miekkaillessa on muistettava, että ensimmäinen kuolema ei ole lopullinen ja vasta toinen kuolema johdattaa kirotun sielun helvettiin.

Peter Sandelin



Ratkaise
Gabriel
Knight
Osa 1





Bestselleriksi kymmenessä päivässä

●● Kirjailija Gabriel Knight kiinnostuu oudoista voodoo-murhista, joita on tehty useita lyhyen ajan sisällä New Orleansin kaupungissa. Gabrielin tähtäimessä on bestselleri, jonka aiheeksi voodoo-murhat sopivat kuin nyrkki silmään. Aineiston etsiminen uutta menestysromaania varten voi alkaa.



Päivä 1:
Kuka ihmeen Ritter?

Herätessäsi kirjakauppasi takahuoneessa apulaisesi Grace on jo tullut töihin, ja kertoo, että tilaamasi uusi taskukokoinen nauhuri on saapunut. Puhelin on myöskin soinut kuulemma koko aamun. Grace kertoo myös voodoo-museosta ja kaupasta, joka on erikoistunut voodoo-tarvikkeisiin.

Kun olet saanut nauhurin, kysy Gracelta mitä viestejä soittajat ovat jättäneet. Viestejä on monia, joten niitä pitää kysyä monta kertaa. Grace kertoo muun muassa, että mummosi on soittanut ja pyytänyt sinua tulemaan katsomaan isäsi tavaroita, joita on jäänyt vintille. Grace mainitsee myös salaperäisen soiton Wolfgang Ritter -nimiseltä mieheltä Saksasta. Myös etsivä Mosely on soittanut ja kertonut, että hänellä on haluamasi valokuvat työn alla olevaa voodookirjaasi varten.

Kirjakaupan pöydältä löydät suurennuslasin ja pinsetit sekä päivän lehden, jossa väitetään, että New Orleansin kaupunkia pelottaneissa voodoo-murhissa käytetty voodoo on hämäystä. Muuten varsin tyhjässä kassakoneessa on vanha lahjakortti, jonka otat mukaasi. Matalassa kirjahyllyssä on saksan sanakirja, josta löytyy muutama hyödyllinen sana. Korkean kirjahyllyn vasemmalta puolelta, ylähyllyltä löytyy Heinz Ritterin saksankielistä runoutta. Runosta sinun onnistuu sanakirjan avulla suomentaa sanat kolme ja lohikäärme. Saman kirjahyllyn oikealla puolella ylähyllyllä on kirja käärmeistä, josta mieleesi jää lause "kuristajakäärmeet aistivat liikkeen". Kun olet tyydyttänyt tiedonjanoasi kirjoista, käy vielä takahuoneessa hakemassa lipaston päältä taskulamppu ja vessasta hiusgeeliä, ennen kuin lähdet käymään mummon luona.

Sukujuurten kiemuroita

Saapuessasi mummon talolle lähde heti ullakolle tutkimaan tavaroita, joista mummo puhui. Nojatuolin käsinojalla lojuu isän vanha piirroslehtiö, jossa on kuvia painajaisista, joista Gabriel on itsekin kärsinyt. Arkun päällä on kiinnostavan näköinen vanha kello, jossa on viisarien ympärillä outoja kuvia. Kellossa on selvästi jonkinlainen mekanismi. Muistat nyt runon kolmesta lohikäärmeestä ja siirrät lohikäärmeen kuvan kello 12:n kohdalle ja viisarit näyttämään kello kolmea. Kampea vääntämällä kellosta avautuu pieni luukku, jossa on vanha valokuva ja kirje. Valokuvassa näyttää olevan isoisäsi ja kaksi muuta miestä. Kirje on kirjoitettu saksaksi, mutta sitä lukemalla selviää ainakin yksi sana, Schattenjäger, ja se, että kirje on osoitettu Heinz Ritterille.

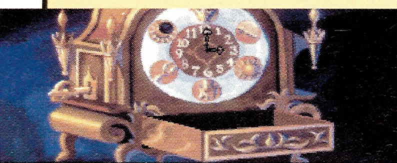
Tule alas ullakolta ja puhu isoäidillesi. Hänkään ei tiedä mitään Schattenjägeristä, mutta saat kuitenkin arvokasta taustatietoa kysymällä Heinz Ritteristä ja perheestäsi. Kysymällä perheesi jäsenistä lisää tietoa tarpeeksi monta kertaa saat selville sukuhautasi sijainnin hautausmaalla ranskankielisessä osassa New Orleansia, jonne päätätkin lähteä tuota pikaa.

Tullessasi hautausmaalle huomaat eräässä haudassa ihmeellisiä merkkejä, joista päätät tehdä kopion piirustuslehtiööisi. Haudan läheltä löydät myös punaisen tiilen, jolla merkit on kirjoitettu. Oma sukuhauta löytyy seuraavasta ruudusta oikealle. Hautausmaan valvojasta ei irtoa paljon tietoa ja päätätkin lähteä seuraavaksi poliisiasemalle.

Onkos etsivää näkynyt?

Poliisiasemalla et voi tehdä vielä muuta kuin puhua pöydän ääressä istuvalle ylikonstaapelille. Hän sanoo Moselyn menneen tutkimaan rikosta, mutta ei suostu kertomaan minne. Moselyn jättämät kuvat saat, kun kysyt niitä ja lopetat keskustelun. Kuvat ovat kuoressa, joten avaa se ja katso kuvia. Tietämättä mitä tehdä seuraavaksi päätät lähteä Jackson Squarelle puistoon rentoutumaan.

Kierrellessäsi ympäri puistoa näet miimikon, joka häiritsee ihmisiä matkimalla heitä, ja moottoripyöräpoliisin, jonka moottoripyörässä on radiovastaanotin. Saat nerokkaan idean ja menet miimikon luokse ja annat hänen seurata itseäsi. Kävelet miimikko perässäsi poliisin viereen, jolloin miimikko alkaa matkia



häntä. Tästä kimpaantunut poliisi lähtee miimikon perään ja pääset rauhassa kuuntelemaan poliisin radiota. Radiossa kerrotaan rikospaikan sijainti, jonne päätätkin lähteä seuraavaksi.

Rikospaikalla näet poliisit työn touhussa ja taas uuden voodoo-murhan kohteeksi joutuneen henkilön, mutta Moselyn mukaan poliisi ei ole vieläkään löytänyt johtolankoja tai silminnäkijöitä. Yhtäkkiä kuitenkin tietä pitkin kaartaa musta limusiini, jossa näet kauniin tumman naisen, jota Mosely kutsuu neiti Geddeksi. Tämän välikohtauksen jälkeen poliisit lähtevät ja pääset rauhassa tutkimaan rikospaikkaa.

Ensimmäiseksi huomaat maassa outoja merkkejä, jotka päätät taas kopioida paperille. Seuraavaksi näet lähellä rantaa kasvavassa ruohossa olevan painauman, jota katsot suurennuslasilla. Painaumassa näet jotain pientä ja kiiltelevää, jonka otat pinseteillä mukaasi. Tarkastelemalla sitä uudestaan suurennuslasilla huomaat sen olevan värikäs käärmeensuomu. Aivan rannan tuntumasta otat vielä palan savea ja lähdet sitten takaisin kirjakauppaasi.

Ennen päivän päättymistä pyydä Gracea tutkimaan aihetta Malia Gedde, neiti Gedden osoitteen toivossa.

Päivä 2:
Moselylle tulee kuuma

Yöllä näet taas samaa painajaista, mutta toinen päivä pyörähtää mukavasti käyntiin kupillisella kahvia ja Gracen kannustavilla kommenteilla. Grace kertoo myös saaneensa selville Malia Gedden osoitteen. Lue päivän lehti ja saat tietoa Jackson Squaren historiasta. Päätät lähteä poliisiasemalle tapaamaan etsivä Moselyä materiaalin toivossa.

Poliisiasemalla näet kun huoltomies korjaa Moselyn huoneen ilmastoinnin säätöä. Kysy ylikonstaapelilta etsivä Moselystä ja hän antaa sinulle luvan mennä hänen luokseen. Ennen kuin menet Moselyn huoneeseen, säädä kuitenkin ilmastoinnin säätönupilla huoneen lämpötila 90 asteeseen. Moselylle tulee kuuma ja hän riisuu takkinsa ja ripustaa sen tuolinsa selkänojalle. Huomaat takissa olevan poliisin virkamerkin ja kysyt Moselyltä kahvia. Kun hän menee hakemaan kahvia, varasta hänen virkamerkkinsä.

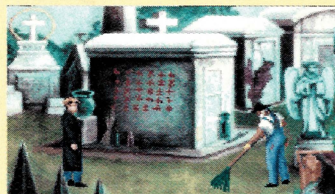
Seuraavaksi kysy merkeistä, joita oli tehty voodoo-murhan uhrin viereen. Mosely kertoo, että samanlaisia merkkejä oli myös muiden kuuden murhatun vieressä. Kun kysyt muista merkeistä, saat kuulla, että ne on kopioitu poliisin arkistoon ja että saat nähdä ne jos haluat. Rrkiston saa Moselyn huoneen edessä työskentelevältä naispoliisi Franksiltä, joka kuitenkin kieltää arkiston kopioinnin. Laita arkisto Franksin pöydällä olevaan paperikoriin ja mene Moselyn luokse ja kysy häneltä valokuvista. Pyydä kirjailija-etsivävalokuvaa ja Mosely pyytää Franksin ottamaan sinusta ja itsestään kuvan. Kuitenkin huomaat, että hiuksesi eivät ole oikein hyvin ja sanot meneväsi kampaamaan niitä.

Franksin ollessa Moselyn huoneessa voit nyt ottaa arkiston paperikorista, kopioida sen kopiokoneella ja laittaa sen takaisin Franksin pöydälle. Palaa Moselyn huoneeseen kuvausta varten. Moselyllä ei ole enää paljon kerrottavaa, joten päätät lähteä Malia Gedden luokse.

Malia on rikas seurapiireissä tunnettu nainen, joka omistaa komean talon. Malian palvelusväki ei päästä sinua sisään, ennen kuin kerrot olevasi virallisella asialla ja vilautat virkamerkkiä. Tavatessasi Malian voit kuulustella häneltä kaikenlaista taustatietoa virkamerkin turvin. Hän mainitsee muun muassa voodoo-museon voodoosta kysyttäessä. Kun olet jututtanut häntä tarpeeksi, rupea flirttailemaan. Malia tajuaa, että et ole oikea poliisi ja joudut ulos hovimestarin saattelemana. Lähde nyt Malian mainitsemaan museoon.

Voodoo-expertit työssään

Museossa tapaat sen omistajan tohtori Johnin. Kysy häneltä kaikki voodoosta ja sen jälkeen erikseen historiallisesta ja nykyisin harjoitettavasta voodoosta. Nyt saat tietää New Orleansin historian kuuluisimmasta voodoo-kuningattaresta Marie Laveausta. Kysy hänestä myöskin



kaikki, mitä tohtori John suostuu kertomaan. Saat myös kuulla Madame Moonbeamista. Lähde nyt käymään Madame Moonbeamin luona.

Madame Moonbeamin luona huomaat häkissä käärmeen ja käärmeen nahan, joten kysy käärmeistä. Hän kertoo lemmikkikäärmeensä nimeksi Grimwald. Pyydä Moonmbeamilta yhtä Grimwaldin suomuista, jotta voisit verrata sitä murhapaikalta löytyneeseen suomuun. Moonbeam kieltäytyy antamasta suomua, mutta suostuu kuitenkin näyttämään, miten hän käsittelee Grimwaldia.

Kun Moonbeam alkaa tanssia käy hakemassa Grimwaldin luoma nahka ja katso sitä suurennuslasilla. Huomaat, että Grimwaldin suomut ovat erivärisiä kuin murhapaikalta löytynyt suomu, josta voit päätellä, että murhapaikalla ollut käärme ei ollut Grimwald. Voit vielä kysyä Moonbeamilta lisää taustatietoa, mutta ennen lähtöäsi näytä hänelle hautausmaalta haudan kyljestä löytämäsi oudoilla merkeillä kirjoitettu viesti. Moonbeam osaa suomentaa viestin suurimmaksi osaksi, mutta se kuulostaa silti melko sekavalta. Lähde seuraavaksi etsimään virikkeitä puistosta.

Niin metsä vastaa...

Kierrellessäsi puistossa näet miehen, joka piirtää katedraalia. Hän kertoo opiskelevansa teknistä piirustusta. Lähde johonkin toiseen osaan puistoa ja palaa sitten takaisin piirtävän miehen luo, ja näet kun hänen piirroksensa karkaa tuulen mukana. Tuuli kuljettaa piirroksen puiston keskellä olevan patsaan ympärillä olevan aidan sisäpuolelle.

Itse et pysty piirustusta hakemaan, mutta toisaalla puistossa näet steppaavan pojan, joka varmaan mahtuisi aidan tankojen välistä. Osta pojan vieressä olevalta hodarimyyjältä hodari lahjakortilla ja anna hodari pojalle. Vastalahjaksi pyydä poikaa hakemaan piirustus aidan sisäpuolelta. Palauta piirustus sen omistajalle ja anna hänelle myös kopio poliisiarkistosta. Mies kertoo, että hän voisi rekonstruoida koko kuvion eri murhapaikoille jätetyistä merkeistä, mutta kuviosta puuttuu vielä palanen, joten annat miehelle itse tekemäsi kopion seitsemännen murhan uhrin läheltä löytyneistä merkeistä. Mies lupaa yrittää parhaansa ja sanoo, että hän saa kuvion valmiiksi huomiseen mennessä.

Päätät lähteä käymään voodoo-tarvikkeisiin erikoistuneessa Dixieland Drug Storessa. Kun menet kauppaan sinne saapuu asiakas, jolla on mukanaan pieni koira. Kauppias kutsuu asiakasta Madame Cazaunoux'ksi. Kauppias ei kuitenkaan asiakkaan lähdettyä suostu kertomaan hänestä mitään. Kysy kauppiaalta voodoomurhista ja hän sanoo "cabrit sans cor", mutta ei suostu kertomaan, mitä se tarkoittaa, joten päätät lähteä takaisin omaan kirjakauppaasi.

Pyydä Gracea tutkimaan Madame Cazaunoux'ia, jonka jälkeen päivä päättyy.

Päivä 3:
Puhelinlangat laulaa

Näet taas samaa painajaista. Herättyäsi Grace kertoo, että sinulle on viestejä ja että hän löysi puhelinluettelon sivun, jossa on kaikkien New Orleansin Cazaunoux-nimisten ihmisten puhelinnumerot. Pyydä Gracelta viestit. Grace kertoo, että Mosely soitti ja kertoi aikovansa kuulustella tänään erästä epäiltyä henkilöä. Wolfgang Ritter oli myöskin soittanut ja jättänyt Gracelle puhelinnumeronsa. Pyydä Gracelta Wolfgangin puhelinnumero ja mene takahuoneeseen soittamaan hänelle ja jatka soittelemalla puhelinluettelon Cazaunouxeille.

Kun kuulet koiran haukkuvan puhelimessa, muistat, että Madame Cazaunouxilla oli koira mukanaan voodoo-kaupassa. Kuulet myös koiran nimen, Castro. Soita sitten puhelinluettelon sivulta löytyvän eläinklinikan numeroon ja kysy, onko heillä Cazaunoux-nimistä asiakasta. Sihteeri tuntee Madame Cazaunouxin ja antaa hänen osoitteensa kun mainitset hänen koiransa Castron. Lue vielä päivän lehti. Lehdessä mainitaan afrikkalaisista uskonnoista kertova luento, joka pidetään Tulanen yliopistossa tänään.

Lähde sitten poliisiasemalle katsomaan epäillyn kuulustelua. Kuulustelu pidetään Moselyn huoneessa. Kuulusteltava, Crash, ei suostu sanomaan Moselylle mitään ja Mosely kertoo, että poliisi ei voi pitää Crashia asemalla päivää pidempään. Kuulustelun jälkeen päätät lähteä puistoon.

Puisto, kaupungin keskus

Mene piirtäjän luokse ja pyydä häneltä kuviota, jonka hän lupasi rakentaa antamistasi merkeistä. Piirtäjä on vähän hermostuneen oloinen, mutta on kuitenkin saanut kuvion valmiiksi ja antaa sen sinulle.

Mene yksi ruutu vasemmalle ja näet, että puistoon on tullut ennustaja, jolla on lemmikkikäärme. Hetken kuluttua ennustaja rupeaa tanssimaan. Ennustajan tanssiessa edessäsi kosketa häntä ja hän tiputtaa huivinsa. Ota huivi maasta ja katso sitä suurennuslasilla. Huivissa on käärmeensuomu, jonka otat pinseteillä. Katsomalla uutta suomua erikseen suurennuslasilla huomaat, että se on erilainen kuin suomu, jonka löysit järven rannalta. Palauta huivi ennustajalle ja hän ennustaa sinulle. Kohta kuitenkin ennustajan kasvot valahtavat valkoisiksi ja hän juoksee pois. Et löydä ennustajaa koko puistosta ja lähdet Jackson Squaren tähystyspaikalle.



Tähystyspaikalta näet kiikareiden avulla, että ennustaja on palannut. Mene nyt takaisin puistoon ja puhu hänelle. Ennustaja käskee sinun pysyä erossa Malia Geddestä ja häviää savuna ilmaan.

Tämän oudon välikohtauksen jälkeen päätät lähteä käymään katedraalissa. Mene katedraalin alttarin oikealla puolella olevasta ovesta huoneeseen, jossa säilytetään pappien vaatteita. Ota vaatehyllystä musta papinpaita ja valkoinen papinkaulus. Muistat sanomalehdessä mainitun luennon, joka pidetään Tulanen yliopistossa ja lähdet nyt sinne.

Nukuttava tietopaketti

Saapuessasi yliopistoon luento on juuri alkamassa. Luennosta saat paljon arvokasta tietoa voodoosta ja myös voodoo-merkeillä haudan reunaan kirjoitetun viestin sisältö selkenee kun opit alan sanastoa. Opit myös, että piirtäjän rekonstruoimaa kuviota kutsutaan Veveksi. Mieleesi jää myös, että Sekey Madoule tarkoittaa uhriarkkua.

Luennon jälkeen mene professori Hartridgen huoneeseen ja näytä hänelle voodoo-murhissa käytettyä Veveä. Mies innostuu kuin pikkulapsi ja ottaa Vevestä kopion itselleen ja rupeaa tutkimaan sen alkuperää ja tarkoitusta. Hän lupaa myös soittaa kun saa jotain selville. Kysy Hartridgeltä vielä mitä "cabrit sans cor" merkitsee. Professorin mukaan se on termi, joka merkitsee "vuohta ilman sarvia" ja sillä tarkoitetaan ihmisuhria. Voit nyt kysyä lisää tietoa ihmisuhreista ja muista aiheista.

Lähde seuraavaksi Madame Cazaunouxin luokse. Tullessasi Cazaunouxin ovelle päätät vaihtaa asusteitasi ja puet päällesi papin paidan ja kauluksen. Pistät myös hiuspehkosi järjestykseen geelin avulla. Koputa oveen ja kerro olevasi pappi: kukapa nyt pappia oveltansa pois käännyttäisi!

Kun olet päässyt sisälle rupea jutustelemaan Cazaunouxin kanssa ja kysy häneltä cabrit sans coresta. Hän ei usko, että itse tiedät mitä se tarkoittaa, joten todista se hänelle suomentamalla se vapaasti "vuohi ilman sarvia". Tämän kuultuaan Cazaunoux alkaa puhua ihmisuhreista, joista kysytkin tarkempaa tietoa seuraavaksi. Saat tietää "oikeista" voodoo-kuningattarista, joista kysymällä saat kuulla salaisesta voodoo-temppelistä. Cazaunoux näyttää sinulle rannerengasta, jonka hän on perinyt isovanhemmiltaan. Cazaunouxin mukaan rannerenkaan avulla pääsee mukaan salaisiin voodoo-menoihin ja hän toivoo, että sinä voisit siunata sen. Tottakai suostut ehdotukseen ja alat siunata rannerengasta. Koska et voi saada rannerengasta mukaasi, teet siitä savimuotin saven avulla, jonka sait murhapaikalta järven rannalta. Saatuasi savimuotin lähdet Malian luokse katsomaan, suostuisiko hän tapaamaan sinut.

Malia mania

Malian hovimestari kertoo sinulle, että Malia ei ole kotona vaan käymässä äitinsä haudalla. Sinnepä sitten.

Puhu hautausmaan hoitajalle ja kysy häneltä Marie Laveausta ja hän kertoo sinulle muista merkityistä haudoista. Saat kuulla irvokkaita juttuja, joita voodoon harrastajat tekevät hautausmaalla. Juteltuasi tarpeeksi kulje pari ruutua oikealle hautausmaan itäreunaan, jossa Gedden sukuhauta sijaitsee. Näet kun Malia tulee kryptan ovesta ulos ja pääset puhumaan hänelle. Malian lähdettyä suuntaa taas voodoo-kauppaa kohti.

Juttele kauppiaan kanssa ensin eläinnaamioista, jotka muistat professori Hartridgen luennosta, ja sitten kaupan viimeisestä maskista Willy jr:stä. Kauppias ei luovu naamiostaan alle sadan dollarin, joten ei auta kuin palata taas kirjakauppaan.

Odottele kirjakaupassa vähän aikaa ja Bruno tulee sisään ja haluaa ostaa isäsi tekemän maalauksen Kolme käärmettä kallossa. Kysy, paljonko hän tarjoaa siitä ja käske Gracen huolehtia omista asioistaan. Suostu myymään taulu sadalla dollarilla Brunolle. Saatuasi rahat pyydä Gracea tutkimaan Veveä ja lähde takaisin voodoo-kauppaan. Osta Willy jr. ja saat kaupan päälle peleissä onnea tuovaa voodoo-öljyä.

Lähde nyt Napolean House -nimiseen baariin ja kysy baarimikolta baarin vakioasiakkaista. Saat kuulla Sam-nimisestä miehestä, joka on pelannut shakkia 20 vuotta, mutta ei ole voittanut kertaakaan ystäväänsä Markusta. Kun juttelet edelleen voodoosta, niin baarimikko kertoo sinulle, että Sam tuntee vähän voodoota ja on käyttänyt sitä aiemmin. Anna nyt voodoo-öljy Samille ja vakuuta hänet kokeilemaan sitä kehumalla sitä ja vihjaamalla, miksiköhän Markus aina voittaa. Samin juotua öljyn hän voittaa Markuksen ensimmäistä kertaa elämässään ja siitä riemuissaan lupaa sinulle palveluksen. Anna Samille savimuotti ja hän kertoo olevansa kultaseppä ja lupaa valaa antamasi muotin huomiseksi.



Lähtiessäsi baarista on jo myöhä ja päätät lähteä kotiin kirjakauppaasi. Illalla Malia tulee käymään ja pienen romanttisen kohtauksen jälkeen taas yksi päivä on pulkassa.

Päivä 4: Kuollut todistaja

Grace on ihmeellisen hiljainen tänä aamuna. Hän kertoo kuitenkin käyneensä tutkimassa Veveä kirjastossa ja löytäneensä sanomalehtiartikkelin vuodelta 1810, jossa kerrottiin voodoomurhia muistuttavasta murhasta. Hän antaa artikkelin sinulle. Lue iehti ja huomaat, että poliisi on lopettanut voodoo-murhien tutkimisen. Näet ikkunassa miehen, joka vain tuijottaa kauppaa hievahtamatta.

Lähdet seuraavaksi käymään baarissa. Sam on baarissa ja antaa sinulle savimuotin avulla valamansa rannerenkaan. Rannerengas on täydellinen kopio madame Cazaunouxin renkaasta.

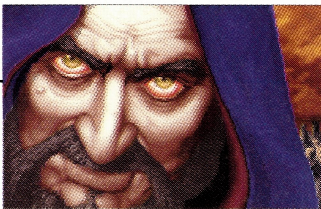
Lähde seuraavaksi Jackson Squaren tähystyspaikalle ja katso kiikareilla puiston sitä kohtaa, jossa rumpali soittaa patsasta ympäröivää aitaa vasten nojaten. Näet Crashin kävelevän rummuttajan luokse ja sanovan hänelle jotain, jonka jälkeen hän kävelee kohti katedraalia, joten lähdet hänen peräänsä.

Katedraalissa näet Crashin istuvan penkillä. Näytä hänelle rannerengasta, jonka hän tunnistaa käärmesymboliksi. Nähtyään rannerenkaan Crash suostuu puhumaan. Kysy häneltä rummuttajasta ja hän kertoo rada-rummuista, jolla voodoo-kultin jäsenet lähettävät viestejä toisilleen. Hän lupaa myös vastata kaikkiin kysymyksiisi. Kysy kaikesta muusta ensin ja sitten salaisesta voodoo-temppelistä, johon vastattuaan Crash kuolee. Katso Crashin ruumista ja avaa hänen paitansa. Paidan alta paljastuu tatuointi, jonka kopioit paperille. Lähde katedraalista.

On jo myöhä ja lähdet kotiin kirjakauppaasi. Soitat Malille ja lähdet hänen luokseen yöksi.

Panu Liira


PELIT
Star Trek
Judgment Rites
HAASTATTELUSSA



Maailma on pienille paha

●● Arvoisa kollegani Wexteen metelöi palstallaan nykypelien korkeasta bugisuusasteesta ja PC:n virittämisen ihanuudesta. Nythän on kuitenkin niin, että tietokonepelaamisen pyhä kolmiyhteys koostuu paitsi pelifirmoista myös itse pelaajista ja tietokonepelilehdistä.

Se, että pelifirmojen pitäisi testata tuotteensa kaikilla mahdollisilla koneilla ja viilata koodia niin kauan, että viimeinenkin bugi vinkaisee ja oikaisee koipensa, on vain osa kuvasta, samoin kuin salatieto aiheesta DOS.

Me pelaajat

Joskus varsinainen ongelma näkyy heijastuksena monitorissa: pelaajan on tehtävä osansa. Niin holhousvaltio kuin Suomi onkin, ei kannata uskoa tosissaan, että kaikki kannetaan valmiina eteen, sillä RealLife (tm) on karmea paikka, jossa heikot sortuu elon tiellä ja niin edelleen.

Karmaiseva tosiasia on se, että PC-pelaajan pitää tuntea koneensa. Se kaupassa tehty perusasennus, joka on tarkoitettu Windowsin pyörittämiseen, ja johon installointiohjelmat ovat lisänneet äänikortti- ja CD-ROM-ajureita, ei yksinkertaisesti pysty pyörittämään jokaista peliä. Tai jos pystyykin, harvoin kovinkaan optimaalisesti.

Toinen ongelma on yleensä puutteellinen sisälukutaito. Mitenkähän on esimerkiksi ohjekirjojen lukemisen kanssa? Pelit-BBS:ssa tuottaa jatkuvasti vaikeuksia kohta, jossa kysytään sellaisia outoja käsitteitä kuin "sukunimi" ja "etunimi". Joskus niissä ei mitään eroa, tottahan Järvinen Järvinen on olemassa. Tai ATDT901205757 Järvinen. Joskus Järvinen on rekisteröity Järvisenä, joskus Jarvisena, joskus J\rvisen\. Ja usein vieläpä vaikka Aku Ankkana. Syyllinen löytyy helposti: sehän on purkin ylläpito!

Pelien ohjekirjat vääntävät nykyään hyvin tehokasta rautalankaa, ainakin hyvät ohjekirjat. Siispä ne kannattaa lukea, vaikkei se hauskaa olekaan (edes minusta). Internetin viestitulvasta löytyy esimerkiksi aivan liikaa viestejä, joissa pelifirmoista tehdään pääsyyllinen siihen, että peli kaatuu Windowsissa, vaikka esimerkiksi manuaalissa sanotaan: "ÄLÄ AJA WINDOWSIN KAUTTA!"

Me Lehdet

Ja aivan niin, eipä ole lehdissäkään aina kehumista. Teoriassa kunnon lehti seisoo pelinvalmistajan ja pelaajan välissä, ja kertoo jälkimmäiselle mitä ensimmäinen saa aikaiseksi, ja siinä ohessa vielä jakaa lukijakuntansa vaatimaa tukitietoa. Toimitus tietysti koostuu alan harrastajista ja imee palautetta jokaisesta lukijakirjeestä. Linnut laulavat, aurinko paistaa ja kaikilla on hyvä olla.

Oman lehtemme unohtaen olen törmännyt vain kahteen korkeatasoiseen ulkomaiseen lehteen: Computer Gaming World lienee alansa paras ja Strategy Plus on sen kevytversio. Näiden perusidean pitäisi olla kaikille itseään journalisteiksi luuleville itsestäänselvyys: niitä tekevät pelaamista harrastavat toisille pelaamista harrastaville, ilman oman erinomaisuuden ja jumalaisen oikeassa olemisen jatkuvaa esilletuontia.

Sitten on taas näitä toisia ääripäitä, pahimpana Computer & Video Games, joka uusii ulkoasuaan joka toisessa numerossa, mutta kansien väliin jäävä tavara on aina sitä itsensä kehumista ja hihasta revittyjä "arvosteluja".

Liian monessa lehdessä on Camel-toimitus, joka kulkee omia polkujaan. Norsunluutornissa istutaan ja kirjoitetaan täsmälleen siitä mikä itseä kiinnostaa. Ja vaikka peliarvostelu pohjautuu alkudemoon ja lehdistötiedotteeseen, mitäs väliä sillä on: kyllä lukijat sen nielevät.

Jotenkin tuntuu, että lehdet ovat siinä oikeassa. Onko lehdistö yliarvostettua ja jos on, miksi? Lehden lukijahan on kuitenkin lehden elinehto, joten heillä (teillä) on oikeus esittää vaatimuksiakin. Jos minä tilaisin jotain viikkolehteä sen hamsterinhoito-osuuden vuoksi, olettaisin, että lehti jotain hamsterinhoidosta ymmärtääkin.

Se filosofia, minkä mukaan meidän lehtemme toimii, pitäisi näkyä, ja jollei näy, meissä on vikaa.

Tietoa ja taitoa

Pelit on nyt melkein kolmivuotias ja kiitos teidän aktiivisuutenne meillä on varsin selkeä kuva mitä lukijakuntamme haluaa. Pelikonsoleita ei silti tule ja mikroharrastuslehdeksikään emme ala. Mutta 10 numeroa vuodessa tarjoaa meille kuitenkin mahdollisuuden kehittyä.

Näin niin kuin teknisellä puolella kaksi asiaa nousee ylitse muiden. Osa pelaajista ei tunne koneestaan kuin virtanappulan toiminnan, eikä saa tietoa, koska pelaajien ja tietokonelehdistön välillä valitsee yhteensopivuusongelma: pelit pyörivät DOS-ympäristössä, lehdistö Windows-ympäristössä. Sehän on täysin luonnollista: tosi miesten sovellusohjelmat vaativat Windowsin (tai OS/2:n tai...), eivätkä ne DOS-sovelluksetkaan ole yhtä nirsoja kuin pelit.

Joten kauan sitten luvattu draama Kone Kuriin, kiehtova matka koneen orjuudesta kohti ongelmatonta pelaamista, alkaa ensi numerosta. Mutta kysymyksessä on kahden kauppa: meidän on melko mahdotonta vastata kysymyksiin: "Miksei Indy Carini toimi? Koneeni on Clonex 486/66 ja 16 megaa muistia". Vähän samaa kun kysyisi lääkäriltä: "Miksi hampaani tippuvat? Minulla on punainen takki ja kumisaappaat". Yhdeksän vikaa kymmenestä selviää, kun näkee mitä config.sys ja autoexec.bat pitävät sisällään. Nämä kun kopioi kysymyksen mukana tulevalle levylle (copy config.sys a: ja copy autoexec.bat a:), niin vot!

Toinen suosittu aihe, shareware-pelit, tulee myös mukaan, sillä niitä on käytännössä mahdotonta enää jättää huomioimatta. Joskus tuntuu siltä, että todelliset Pelit tulevat siltä suunnalta, kun kaupallinen puoli näyttää panostavan Hollywood-vetoisiin "interaktiivisiin" multimediaromppuihin.

Muutoksen tuulet puhaltavat, joten nyt siis kannattaa vaikuttaa: kirjeitä postiin ja viestejä Pelit-purkkiin.



Sutta ja sekundaa

Kun muisti pätkii eikä peli luista

●● Onko koskaan uutta peliä asentaessa tullut mieleen, että voihan ....!!!? Ja mitä suusta pääseekään tunnin kuluttua, kun Amiga meditoi, eikä PC vieläkään suostu vapauttamaan kaikkia pelin vaatimia jatkettuja ynnä laajennettuja ylä-, ala- ja välimuistialueita?

Jokin on pahasti pielessä, kun esimerkiksi **Wing Commander II**:n ohjeisiin on jouduttu liittämään varoitus, että pelin asentaminen voi vaatia tuntitolkulla config- ja autoexec-fileiden kanssa taiteilua. Ja Wing Commander sentään toimii, kun kaikki asetukset ovat kohdallaan.

Muisti pettää pätkittäin

Kokemukseni mukaan pelien tuottajat lopettavat tätä nykyä tuotteidensa testauksen, kun peli ei enää kaadu ohjelmoijansa käsiin, ainakaan kovin usein. Pienintäkään huomiota ei anneta sellaiselle pikkuseikalle, että vain harvalla pelaajalla on tismalleen samanlainen laite- ja ohjelmistokokoonpano kuin pelin suunnittelijalla. Ohjelmoijan mieleen ei juolahda kokeilla, miten työn alla oleva PC-peli käyttäytyy esmes ilman SMARTDRV:n kaltaista välimuistiohjainta. Esimerkiksi **SimFarm** muuttuu tällöin täysin käyttökelvottomaksi.

Mutta mutta. PC:n muistiin voi joutua lataamaan vähintään CD-ROM-ohjaimen, hiiriohjaimen, levynpakkaajan sekä suomenkielisen näppäimistön, jotta sitä voi ylipäätään käyttää. Niin, ja olisi niitä äänitehosteitakin kiva kuulla eli johonkin ylä/ala/välimuistin lokoseen on tungettava myös äänikortin ohjain keskeytyksineen, I/O-portteineen kaikkineen. Joillakin raharikkailla on koneessaan äänikortin ohella myös musakortti. Eikä pelin grafiikka tietenkään ole parhaimmillaan ilman VESA-ohjainta. Yllätys yllätys, tässä vaiheessa välimuistiohjaimelle ei välttämättä riitä enää tilaa. Tai riittäisihän sille, mutta sitten itse pelin tarpeisiin ei löydy tarpeeksi muistia. Korinaa.

Eikä ohjelmien antamista virheilmoituksista ole välttämättä apua. Pahimmillaan peli, joka väittää toimivansa 550 kilon perusmuistissa, ilmoittaa muistin olevan loppu, vaikka MEM kertoo muistissa olevan tilaa yli 584 kilon kokoiselle ohjelmalle kuudentoista megan lisämuistista puhumattakaan.

Ja kaikki PC:n omistajat tietävät, miten hykerryttävän hauskaa PC:n muistiasetusten virittäminen voi olla. Semminkin jos viimeiset vapaat muistin lokoset on etsittävä EMM386.EXE:n valitsinten avulla. **MS-DOS 6**:n MEMMAKER-ohjelmasta ei ole kuin harmia. On se vaan kumma, että joku halvatun **Windows 3.11** pyörii sovelluksineen muistiavaruudessa, johon yksikään itseään kunnioittava peli ei enää suostu mahtumaan.

Asiathan olisivat tietysti ihan kohtalaisen kohdallaan, jos kaikki pelit toimisivat yksillä ja samoilla vapaan muistitilan maksimoivilla asetuksilla. Mutta kun ei. Yksi haluaa koko perusmuistin käyttöönsä, toinen ei suvaitse huomata jatkettua lisämuistia, jota kolmas taas ehdottomasti vaatii. Eli joka toista uutta peliä varten on kirjoitettava uudet muistiasetukset. Enää ei sentään tarvitse väsätä joka pelille omaa käynnistyslevykettä, sillä DOS 6 mahdollistaa vaihtoehtoiset config- ja autoexec-määrittelyt. Tämä tosin vaatii enemmän PC-tuntemusta kuin tavalliselta tietokoneen omistajalta voi kohtuudella vaatia. Semminkin, kun pelien oheismateriaali vain harvoin antaa täsmälliset, yksityiskohtaiset asennusohjeet.

Älkääkä tulko ruikuttamaan, että helposti asennettavan pelin koodaaminen olisi mahdotonta. Kunnioittava kumarrus esmes **Airwarriorin** ja **Doomin** ohjelmoitsijoiden eli Kesmain ja Id Softwaren suuntaan lienee paikallaan.

No nyt se toimii – pätkittäin

No hyvä. Peli on saatu asennettua, ja jopa äänet ja kaikki animaatiot suostuvat yhteistyöhön. Ei siis muuta kuin pelaamaan. Seuraavaksi peli pyytää alkuperäistä levykettä tarkistakseen kopion autenttisuuden. Oho, Disk Error! Onneksi otin kaukaa viisaana pelistäni myös varmuuskopion.

No nyt se lopulta käynnistyy. Ups! Mitä nyt, kohdistin alkoi jättää jälkeensä häntää, joka sotkee koko näytön. Hei, miksi näppäimistö ei toimi? Mikä tätä **Civilizationin** loppuanimaatiota vaivaa? Mitä tarkoittaa Guru Meditation #01225477.DAFHC BAA? Miksi **Harrierin** HUD-tähtäin pomppii pitkin taivasta? Miksi näytölle ilmestyy vaakasuoria mustia viivoja aina kun pelihahmo liikkuu ruudun oikeaan alanurkkaan? Miksi kone kaatuu aina kun seiskan ratikka ja Kalajärven bussi kohtaavat eduskuntatalon portailla? Miksi **Alone in the Darkin** animaatiot ovat täynnä sinisiä laikkuja, kun 486/50:ssä käytetään tiettyä näytönohjainta? Miksi **TIE Fighter** paukuttaa GUS-äänikorttia aina animaatioiden lopussa?

Ja vaikka kaikissa ohjelmissa ei varsinaisia bugeja olisikaan, masentavan monesta pelistä löytyy pieniä huolimattomuudesta kieliviä yksityiskohtia, jotka vähitellen nostavat sappihapot sieraimiin. Civilizationissa tietokoneen ohjaamat triremet eivät eksy aavalle merelle. **Fields of Gloryn** kartan vieritys voi viedä 486-koneessa viisikin sekuntia, eikä pelaaja näiden viiden sekunnin aikana tiedä, huomasiko ohjelma käskyn vai ei. **Colonization** kuvittelee pelaajan antavan yksiköilleen liikekäskyjä, kun tämä todellisuudessa selaa valikkoja. Ja **Out-**

Wexteen verkossa

Myös Wexteen on siirtynyt WWW-aikaan eli kipin kapin Mosaic ajoon ja URL-osoitteeksi:
http://www.clinet.fi/Zwexteen/wexteen.html
Kotisivu saattaa tosin tuottaa mysteerien ystäville pettymyksen.

post on tietysti luku sinänsä.

Okeiokeiokei. Eivät kaikki pelit käyttäydy näin. Kokemukseni mukaan vain runsas kolmannes. Ja pelitestikoneen virkaa toimittaa koteloimaton viritelmä, jonka lisäkorttipakka saisi kenet tahansa kavahtamaan. Mutta siinä ei ole mitään sellaista, mitä standardi-PC:ssä ei saisi olla.

Tämä peli ei vetele

Kaupan on siis keskeneräisiä ohjelmia: Ohjelmia, joissa on suoranaisia ohjelmointivirheitä; ohjelmia, joita ei ole testattu erilaisissa laite- ja ohjelmistokokoonpanoissa; ohjelmia, joiden käytettävyyteen ei ole kiinnitetty vähäisintäkään huomiota!

Yhdeksänvuotisen peliarvostelijan urani aikana en ole voinut kuin ihmetellä, miten surkeita tietokonepelejä ihmisille kaupitellaan. Ostaako näitä joku? Laitteiden suorituskyvyn kasvaessa pelien laadunvalvonta on entisestään rapautunut. Peleihin investoidut rahat halutaan takaisin mahdollisimman nopeasti eli testaus on ylellisyyttä. Mutta kuka ostaa ohjelman, joka toimii kun muistaa ja silloinkin miten lystää?

Hyötysoftapuolella tällainen peli(!) ei vetelisi. Ohjelmatalot hukkuisivat vihaisten asiakkaiden haukkuihin ohjelmien kadotettua tärkeitä tietoja tai tuhlattua kallista työaikaa ylimääräisiin asennusmurheisiin. Toki hyötyohjelmienkin pienellä painetuista lisenssiehdoista käy ilmi, että esmes MicroSoft ei ole korvausvelvollinen, jos jokin **Word for Windows 6.0**:n tuhansista ohjelmointivirheistä tuhoaa asiakkaan rahanarvoisia tietoja.

Eikä tällaisen pelin pitäisi vedellä peliohjelmissakaan. Ei se, ettei asiakas aina ole täysi-ikäinen, oikeuta myymään mitä moskaa tahansa. Viallinen tuote pitää aina voida palauttaa. Tätä vaatii jo Suomen ja EU:n lainsäädäntö. Eikä ohjelman viallisuus rajoitu siihen, etteivät levykkeet toimi. Jos koodissa on käpy, rahat on saatava takaisin.

Peliä ei toki voi palauttaa pelkästään siihen vedoten, että se on huono. Huono ostos on huono ostos. Mutta ovatko kohdistimen jälkeensä jättämät sotkut bugeja – tai mahdottoman hidas vieritys – tai suhteettoman hankalat muistivireitykset?

Sarjakuvaa verkossa

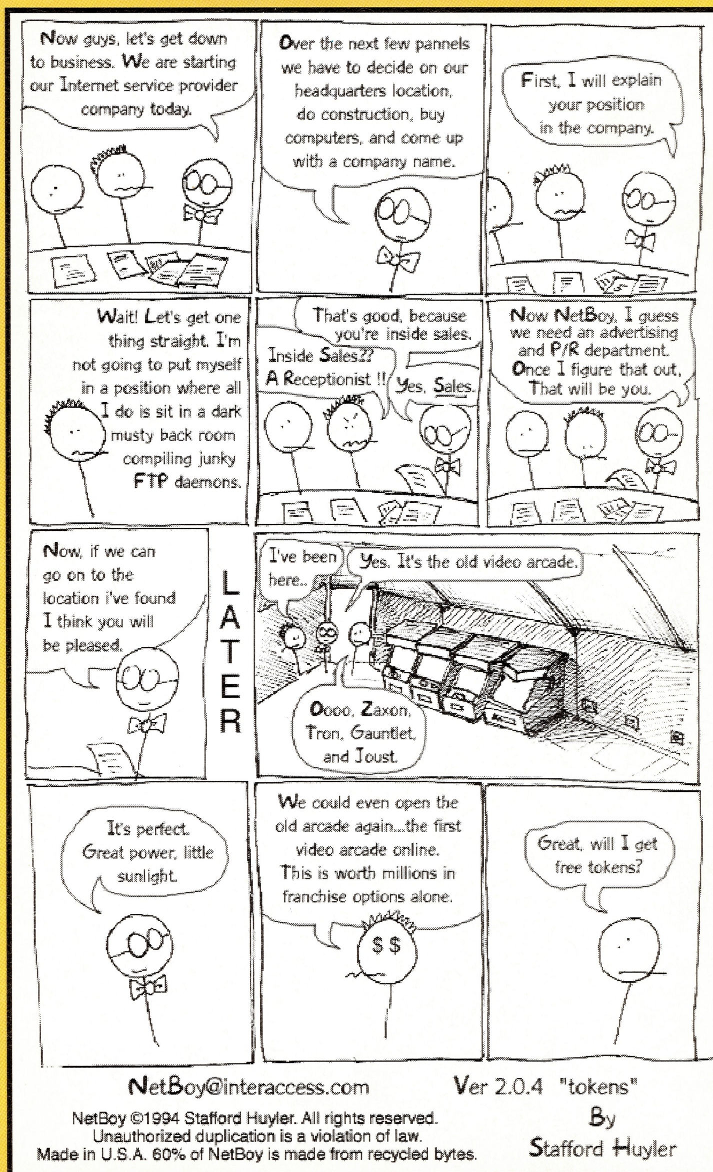


Kansainvälisestä tietoverkosta Internetistä, sen uudehkosta ilmiasusta eli World Wide Webistä ynnä WWW:n Windows-käyttöliittymästä Mosaicista on raapustettu tekstiä palstakilometreittäin. Ja kuten kaikki esmes BatMudiin tutustuneet voivat todentaa, tietoverkoilla on tarjottavaa myös pelien harrastajille.

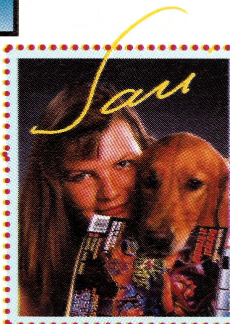
Yksi Internetin uusimpia palveluja on **Stafford Huylerin** kirjoittama ja piirtämä NetBoy, jonka voi käydä lukemassa URL-osoitteesta http://www.interaccess.com/netboy.html. Kokeiluvaiheessa NetBoy ilmestyi noin kerran viikossa, mutta lokakuun 10. päivästä lähtien NetBoy on siirtynyt strippi per päivä -rytmiin. Alun perin Huyler suunnitteli perivänsä NetBoyn lukemisesta rahaa, mutta tuli sittemmin onneksi toisiin aatoksiin. Toivottavasti Stafford Huylerin kaupittelemat NetBoy-paidat käyvät sen sijaan kaupaksi, jotta mies saa edes jonkinmoisen korvauksen vaivoistaan.

Sarjakuvan päähenkilö NetBoy on kokematon tietokoneen ja tietoverkkojen käyttäjä, joka on juuri saanut postimyynnistä tilaamansa Plug'n'Play Internet -ohjelman asennettua. Hänen ystävänsä LanMan on sen sijaan guru [tm]. Vitsiä väännetään tietokoneslangin ja alan klisheiden kustannuksella. Alaa tuntemattomille herjat esmes uutisalueen alt.sex.bestiality.modems kustannuksella voivat tosin jäädä mysteeriksi. Tai mitä tuumitte sairaalan tietoverkkoon eksyneestä Doom II:sta, joka päätyy patologian opetusohjelmaksi.

Piirrostyyliltään Netboy on äärimmäisen pelkistettyä sarjakuvaa. Henkilöt ovat pelkkiä tikku-ukkoja, mutta ihmeen hyvin Huyler pystyy luomaan henkilöilleen persoonallisuuden ja kuvaamaan näiden tunnetiloja parin viivan avulla.



PELIT posti



Ihania, pitkiä kirjeitä ovat lähetelleet tyttölukijat kiitettävästi. Liekö syksyn sateiset ilmat innostaneet teitäkin pelaamaan ja kirjoittamaan?

Päiväkausia olen taas viettänyt lukien postia, valitettavasti vain murto-osa mahtuu palstalle. Mutta kaikki on luettu ja muistiini tallennettu. Älä lannistu, joskus sinunkin kirjeesi vielä lehteen mahtuu!

Väkivaltakeskustelu on tällä erää ohitse, ehkä palaamme siihen myöhemmin.

Työllistäkää postinkantajia:

Pelit
Posti
PL 64
00381 Helsinki.

Tilaajanumerovaras

Voidaanko asialle tehdä mitään jos kaveri "varasti" tilaajanumeroni ja hänellä on koodini Pelit-BBS:ään? Voiko koodinsa vaihtaa?

Pieni,ilkeä Xenomorph

Voidaan tehdä. Soita toimitukseen, puhelin (90) 120 5911, niin hoidamme asian. Anna satikutia ystävällesi.

Osa puuttui

Miksi Quest for Glory 2:n lopussa lukee, että pelaa seuraavaa osaa Quest fo Glory 4: Shadows of Darkness, vaikka siinä välissä pitäisi olla Quest for Glory 3: Wages of War?

12-vuotias ikuinen tilaajanne

Alun perin nelosen piti olla kolmonen, mutta kolmonen tehtiin, koska tekijät halusivat harjoitella pelin tekemistä Sierran uudella pelirungolla. –om

Tietokone, tuo ystävistä kallein

Tietotekniikka, ATK, millä nimellä me sitä nyt kutsummekaan, on juurtunut jo syvälle haavoittuvaan yhteiskuntaamme. Nuo harmaat, viekkaasti hurisevat laitteet turruttavat aivomme ja pesevät mielemme. Nuoret lapset ovat intoa ja tarmoa täynnä näpsäytettyään päälle tietokoneen ja käynnistettyään valtavasta valikoimasta toinen toistaan verisempiä ja väkivaltaisempia tappamis- ja murhapelejä, joissa kuolemattomat sankarit osoittavat mahtavuutensa useiden päähän suuntautuneiden lyöntien ja potkujen kera.

Aikansa he voisivat käyttää paremmin lähes mihin tahansa muuhun kuin tuohon sairaalloisen väkivallan viljelyyn, esimerkiksi normaaleihin ja terveisiin harrastuksiin kuten urheiluun ja lukemiseen.

Ongelma jatkuu yhä karmeampiin tosiseikkoihin, aikuiset terveet miehet jaksavat yhä puhua, kuinka tietokonetta ei saisi pelaamiseen käyttää ja kuinka he hallitsevat mystiset optiot yhä vain tehokkaammilta kotipäätteiltään. Vanha "me emme pelaa, käytämme mikrojamme hyödyllisesti" -politiikka on jo vanhentunut ja pelkkä peitto heidän öillisille Windows-sessioilleen joissa pysyttäydytään hereillä vain kahvin ja kofeiinipillerien avulla, illasta iltaan, yöstä toiseen.

Kierre jatkuu ja vaikenee, ystäville ja muille terveille harrastuksille ei jää aikaa vaan pois tieltä sysätään kaikki muu, vain tietokone on ystäväsi. Pian kaikki rahat, jotka saadaan hankittua, menee erinäisiin tietokoneiden lisäosiin ja pian jäljellä on vain masennusta, yksinäisyyttä, punaisia silmiä ja kiukkua.

Tämä tauti on juurtunut jo niin syvälle yhteiskuntaamme, ettei sitä pystytä enää edes myöntämään ongelmalliseksi, eikä sen mahdille voida enää mitään. Seuraava askel tulee olemaan paljon puhuttu ja hieno virtuaalitodellisuus, tämä "harrastus" aloittaa maailmanvalloituksensa Japanista. Tämänlainen hupi ei ole halpaa alkuunkaan. Elämmekö pian kaikki pelkässä virtuaalitodellisuudessa, jossa syrjään on työnnetty kaikki muu paitsi tuo suuri ja kaikkivoipa tietokone?

Tulevaisuus meille on jo määrätty, mutta kuka tai paremminkin mikä sen tulee määräämään ?

Tuomas Mattila

Tuomaksella on hyvin synkkä tulevaisuudenkuva, mutta näinkin voi asiat tietysti nähdä. Me emme näe.

Ossi Mäntylahdelle

Kysyisin eräästä Ossi Mäntylahden kirjoittamasta peliarvostelusta. Millä perusteella hän voi sanoa, ettei Links Pron tasoista peliä voisi Amigalla ja Macillä nähdä vuosiin? Onko Mäntylahti nähnyt Amigan Linksiä (4096 väriä)?

Tällä menolla entinen tilaaja

Tuolloin Amigalle ei ollut Linksiä ja nyt arvostelusta on kulunut jo vuosia, heh heh. –om

Kirjoituskilpailusta kiinnostunut

Aiotteko koskaan pitää kirjoituskilpailua, esimerkiksi että pitäisi vaikkapa kirjoittaa satiiri jostain pelistä, tai jotain vastaavaa?
Onko totta, että pelilehti nimeltä PC Gamer olisi parempi kuin Pelit?

Voisitteko ystävällisesti välittää kiitokseni Wexteenille siitä, että hän ystävällisesti uhraisi hieman tilaa vuonna 1992 erään tietyn sarjakuvan esittelylle, nimeltä Elfquest. Pitääkö Wexteen kaikista esittelemistään sarjakuvista?

Carcass

Kirjoituskilpailu on hyvä ehdotus, toteutamme varmaan piakkoin. Oman lehtemme ja muiden lehtien välisiin paremmuuskysymyksiin me olemme sattuneesta syystä jäävejä vastaamaan. PC Gamer on paremmanpuoleinen lehti, joskin kärsii samoista puutteista kuin englantilaiset lehdet yleensä.

Wexteen kiittää ja pitää kaikista niistä sarjakuvista, joita hän kehuu. Ne hän haukkuu, joista ei pidä!

Tarpeeksi viisas lukemaan Pelit-lehteä?

Jotenkin tuntuu, että olenkohan minä tarpeeksi "viisas" lukemaan Pelit-lehteä, koska tuntuu etten ole tarpeeksi "akateeminen". Tarkoitan siis, että en lue taidesarjiksia, vaan Lucky Lukea ja Tinttiä, enkä lue paljoakaan kirjoja, eikä lukemani kirjat ole ainakaan mitään taidekirjoja. En myöskään tunne paljon tietokoneita, mutta pärjään mukavasti.

Samppa

Jokainen on niin viisas, kuin itsestä tuntuu. Lucky Luke on sitäpaitsi minunkin suosikkini. Eikä tietokoneita tarvitse tuntea, riittää että ne toimivat.

Nimimerkille Sandman -79

Haluaisin kertoa, että kirjeesi on melkein kopio meikäläisen tarinasta... Paitsi, että "syrjijöinä" ovat myös muut tytöt! (Isoveikan lisäksi).

Pienessä tutkielman poikasessa olen havainnut, että minun ikäisiä nuoria neitejä ei paljon tietokoneet kiinnosta, ja jos jotakin sitten kiinnostaa niin tuppaa kaverit katoamaan. Esimerkiksi kun minä ja eräs toinen PC:n omistava neitokainen päästään höpisemään jostain pelistä yms. niin muut sanoo jotain että: "Nyt se taas alkoi", ja lähtee pois.

Sitten vielä roolipeleistä. Minäkin olen pelannut kyseistä peliä/kyseisiä pelejä, kunnes rakas (?) isoveljeni hienotunteisesti mulkoili minua kun astuin huoneeseen, jossa seniltainen pelailu tapahtui. Sitten kun olen koittanut etsiä omaa ryhmää niin ei ole kiinnostusta löytynyt, ainakaan neitojen puolesta.

Jos joku haluaa kirjoitella, ja säästää Posti-palstan tilaa, niin osoite on Sarilla.

Sisar Kuolema(ko?) -80

Yksi lisää

Sandman -79, ehkä teidän alueella sitten syrjitään tietokoneita ja roolipelejä pelaavia tyttöjä, mutta ei minun korviin ole kuulunut mitään sellaista. Minä ja mun kaverit pelataan tietokonepelejä ja roolipelejä. Lisäksi minä tiedän yhden peliporukan, jossa oli 5 poikaa ja yksi tyttö. Ja muutenkaan pelitytöt ja -pojat ei oikein juttele toistensa kanssa (mistä johtunee).

Pikkupelityttö Espoosta -79

ID Software...

Terminator Rampage, In Extremis, Deadline, Dark Forces, ym. ID Softwaren aloittamalle villitykselle ei näy loppua. Kaikki alkoi aikanaan Wolfenstein 3D:stä, jota itsekin jynssäsin niin kauan kunnes viimeinenkin taso salaovineen oli kolutttu. Wolfenstein ei kuitenkaan ollut ennennäkemätön ihme, vaikka olikin sulavasti toteutettu.

Vuodenvaihteessa jysähti taas. ID Software oli vihdoin julkaissut Doomin. Pelin, joka oli kuohuttanut kansainvälisiä tietoverkkoja jo kuukausikaupalla. Doom oli kaikkea mitä oli odotettu ja vielä paljon muuta. ID Software toimi ovelasti. Doomin ensimmäinen osa oli shawarea, jota sai levittää vapaasti. Jatko-osat oli tilattava IDiltä Jenkeistä. Vapaan levityksen ansiosta ei löydy monta tietokoneharrasta-

jaa, joka ei olisi kuullut Doomista. Nyt kun kaikki tuntevat Doomiin, ID voikin tehdä kaupallisen jatko-osan, Hell on Earthin. Menestys on taattu ja pelin tekeminen tulee halvaksi, se kun voidaan rakentaa Doomin enginen päälle. Eipä tämä IDille mitään uutta ole, kuvio oli nimittäin täsmälleen sama Wolfensteinissa.

Epäilemättä Hell on Earthia tullaan levittämään piraattien kesken uskomattomalla vauhdilla. Luultavasti HOE on suomessa levityksessä samana päivänä, kun se Jenkeissä ilmestyy. Joka tapauksessa HOE:n kaupallinen menestys tulee olemaan niin suuri, että ID Softwaren kassakirstu tulee pullistelemaan pitkään.

Kuten tavallista menestys houkuttelee muitakin yrittäjiä, mutta Doomin ohi ei olla päästy. Suurin osa Doomin jäljitelmistä on ollut onnettomia yrityksiä, koska ne on tehty liian nopeasti, ilman hyvää juonta.

Luultavasti tulee syntymään kokonaan uusi toimintapelien haara, joka jäljittelee Doomia eri aiheittein ympärillä. Melkein minkä tahansa juonen ympärille voidaan rakentaa Doomin kaltainen peli. Sen todistavat Terminator Rampage ja Doomin uusin kilpailija Dark Forces. Mahdollisuudet ovat rajattomat.

Nella

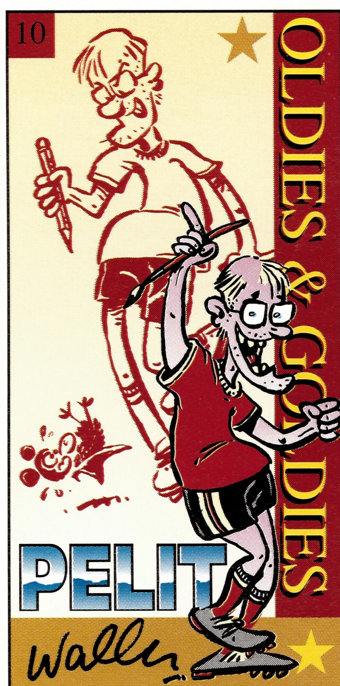
ID Softwaren Jay Wilbur oli tammikuussa itsekin hämmästynyt siitä, että Doomista tuli ilmiö. He tiesivät tehneensä hyvän pelin, mutta kukaan ei uskaltanut toivoakaan sille tällaista menestystä. Se, miksi Doomista tehtiin myös kaupallinen versio, on IDin mukaan siksi, että nekin, joilla ei ole modeemia, on mahdollisuus saada Doom jostain käsiinsä, vaikka sitten rahalla. Tietysti siinä sivussa ID saa itsekin rahaa, mutta niin tekevät kaikki muutkin pelifirmat.

Doom II oli piraattilevityksessä jo puolitoista kuukautta ennen julkaisua.

Idea!

Tiedättehän, että nyt jääkiekko, jalkapallo sun muut kortit ovat suosittuja. Siispä: teettäkää toimituksen porukasta keräilykorttisarja. Siihen voisi kuulua jokaisesta oma normaalikortti ja sitten vielä joitakin (10–20) erikoiskortteja, kuten Nirvistä esimerkiksi VETERAN-kortti. Sekaan vielä harvinaisia Signature- eli nimmarikortteja. Erikoiskortit olisivat tietenkin muita harvinaisempia.

Santtu K.



Jaa että Nnirvin kuvaako joku haluaisi vieläpä kiiltäväpintaisena katsella? Tietäisittepä vain, ei tule onnistumaan. Uusien avustajien ROOKIE-kortit unohtuivat, muuten.

Todella vanhoja pelejä

Olen todella mielenkiinnolla seurannut postipalstaa ja varsinkin "vanhojen pelien kilpailua".

Tämän hetken "Haikit" taisi olla vuodelta 84–85. Itseltäni löytyy Spectrumin mukana tullut pelipaketti, johon kuuluu mm. Cookie, Pssst, Jet pac, Flight simulator, Chess ym. ne ovat vuodelta 1982. Lisäksi oli Jet Set Willy II vuodelta 1983. Vieläkö joku löytää vanhempaa tavaraa?

Ei EU

Äänikorteista

GUS-käyttäjä (5/94) ihmetteli, miksei PC-peleissä toteuteta musiikkia MODeilla General MIDIn puolesta. Parikin syytä: ensinnäkin markkinoilla on vain yksi ainoa äänikortti, jolla MODit toimisivat kunnolla (GUS). Kaikilla muilla korteilla MODit vievät aivan liikaa koneen muistia (koska samplet joudutaan säilyttämään koneen muistissa) ja tehoa, eikä äänenlaadussakaan ole kehumista, kuten kirjoittaja totesi. Pelitalot eivät katso aiheelliseksi siirtyä käyttämään MODeja, jos siitä hyötyisi lähinnä vain pieni joukko GUS-käyttäjiä.

Toinen syy on se, että isompien pelitalojen musiikinvääntäjät ovat ammattimuusikoita, jotka haluavat tehdä musat koskettimistoilla ja ammattisekvenssereillä, eivät rupuisilla trackereilla. On puhuttu, että eri pelitalot ja korttien valmistajat yrittäisivät muodostaa jonkinlaisen standardin äänikorttien RAMille (kyse ei ole kuitenkaan ns. VESA-"standardista", jota ainoastaan Media Vision lukee). General MIDI on siis vain pelkkä välivaihe.

Toinen GUS-käyttäjä

Peli valmistui, kuka myisi?

Olemme saamassa peliämme valmiiksi Amigalle ja nyt pitäisi alkaa etsiä pikapuoliin sille julkaisijaa. Pelifirmojen osoitteita on vain lievästi sanottuna hankala löytää!

Harri Tuomenoja/Crossworlds

Kokeilepa ensin kotimaisia, eli esimerkiksi Avesoftia. Firmojen osoitteita löytyy esimerkiksi pelien manuaaleista. Myös Internetin kautta saavuttaa ison osan.

Mielettömästi asiaa

Kiitos hyvästä lehdestä (taas)! Kiitoksia myös Nyarlathotepille, joka vastasi Eric the Unready -kysymykseeni. Nyt tulee liuta kysymyksiä ja mielipiteitä:

Ettekö vielä tiedä, kuinka monia pelejä meillä lukijoilla on? Minulla on ainakin 49 peliä alkuperäislevykkeillä. Kaikki ovat PC:lle. Vanhin on vuodesta 1983 (Zork I) ja viimeksi ostin Kyrandia 2:n. Pistääkö joku vielä paremmaksi?

Vastasitte Megatrekkie by C64 -nimimerkin viimeiseen kysymykseen näin: "Mitä ovat pikkutekijät? Ja missä ne luuraavat?". Luulisin, että minä olen "pikkutekijä". Ja minä luuraan ainakin kotona. Pikkutekijät ovat (luultavasti) niitä, jotka tekevät pelejä kotona. Minä teen vasta ensimmäistä peliäni ja se on "vain" tekstipeli. Kerron enemmän pelistä kun se on valmis.

Tuomas Tikkaselle haluaisin sanoa: Kirjoitit, että Jay Wilburista pitäisi tehdä analyysi Doomin perusteella. Minä en ainakaan haluaisi, että joku tekisi analyysin minusta sen pelin perusteella, jota olen tekemässä. Joutuisin varmasti mielisairaalaan. Ehkä haluaisin, että joku tekisi analyysin minusta makuni perusteella. Pidän nimittäin Alice Cooperin musiikista ja Stephen Kingin kirjoista. Ja mitä tapahtuisi jos joku tekisi analyyseja niistä niiden teoksiensa perusteella. Jos et tiennyt sitä, Alice Cooper menee kirkkoon joka sunnuntai.

Kaikille niille, joiden mielestä Doom on ihan liian väkivaltainen: minusta se ei ole. Tietysti se voi olla vaarallinen, jos joku joka on edes vähän mielisairas (kukaan ehkä ei tiedä siitä mitään) pelaa sitä ja ei näe rajaa Doomin ja oikean maailman välillä. Ajatelkaa ihmiset sanoin, että lasten elokuvat ovat pahempia kuin Doom. Miksi? Siksi, että ne ovat tehty lapsille (eikä niin kuin Doom, lapsilta kielletty) ja siinä pitää nauraa väkivallalle.

Doomissa sentään ihmiset kuolevat kun niitä ammutaan, mutta Yksin Kotona -elokuvissa rosvot vielä elävät ja voivat jopa juosta sen jälkeen, kun ovat saaneet kaappeja, maalipurkkeja ja tiiliä naamaan ja päähän. Oikeassa elämässä ne olisivat kuolleet monta kertaa (eivät mitenkään olisivat voineet selvitä kaikesta tuosta).

Jotkut pitävät Doomia ehkä saatanallisena, mutta eihän se sitä ole! Doomissa tapetaan demoneja, eikä olla niiden puolella. Eihän saatananpalvojat tekisi peliä, jossa päähenkilö on saatanaa ja demoneja vastaan.

Nimimerkille Luther Arkwright: Kyllä, Doomin Sandy Petersen on sama mies kuin Runequest Sandy Petersen. Hän on myös suunnitellut Hyperspeed-tietokonepelin.

Olisi kiinnostavaa lukea ID Softwaren historiasta. Olen varma, että yli puolet Doom-faneista eivät edes tiedä, että ID Software oli ennen IFD Software (Ideas From the Deep). Ja olen myös varma, että melkein kaikki Wolfenstein 3D-fanit luulevat, että Wolfenstein on ID:n idea. Se ei kuitenkaan ole sitä, vaan se perustuu vanhaan kaksiulotteiseen Apple II -peliin nimeltä Castle of Wolfenstein. Sen tekijä oli, ja on vieläkin, nimeltään Silas Warner. ID teki sitten kolmiulotteisen version.

The Litil Squiril, 15-vuotta

Olen aivan samaa mieltä kanssasi Yksin kotona -leffoista: minusta ne ovat kammottavan sairaita. Jay Wilburista taas ei kannata tehdä analyysiä ainakaan Doomin perusteella: itse asiassa Doom on ryhmätyötä, johon Jay on kyllä antanut panoksensa, mutta enimmäkseen PR:n puolella. –tl

Tilaaja ilman modeemia

Minusta olisi hyvä, jos me tilaajat, joilla ei ole modeemia, voisimme mennä levykkeinemme johonkin liikkeeseen, jossa myyjä pientä maksua vastaan imuroisi levykkeille Pelit-purkista haluamiamme pelejä. Huiputtajia vastaan tilaajille voisi lähettää henkilökohtaisen ns. Pelit-Passin.

Tilaaja, jolla ei ole modeemia

Pelit-Passi on henkilökohtainen tilaajanumero, jota ei pidä antaa huijuttajille. Selvennyksen vuoksi vielä kerran: purkissa on PD- ja Shareware-pelejä, mutta pääasiassa siellä on päivityksiä ja demoja kaupallisista peleistä.

Olette saatanan palvojia

Vieläkö pitää samaa asiaa vetvoa ja vetvoa! "Niin kyllä ne uskovaiset pitävät MEITÄ roolipelien pelaajia saatanan palvojina, ja tulevat koteihimme hävittämään viimeisetkin roolipelimme. Ja tyhjentävät kovalevymme saatanallisesta saastasta..." Minä en voi kuin ihmetellä tällaista.

Miten niin uskovaiset? Se näyttää olevan todella laaja käsite. Itse olen USKOVAINEN, enkä tuhoa toisten (enkä omia) roolipelejä, enkä tyhjentele kiintolevyjä peleistä. En voi oikein uskoa, että kenenkään, edes uskovaisten, asia on tuhota ja "puhdistaa" toiset roolipeleistä ja tietokonepelien saastasta. En voi tietenkään väittää, ettei kiihkoilijat olisi rooli- ja tietokonepelien kimpussa, mutta jättäkäämme ne omaan arvoonsa! Kiihkoilijoita löytyy aina asiasta kuin asiasta, ja nehän ne ovat näkyvimpiä, mutta ei kuitenkaan pidä yleistää ja leimata kaikkia uskovaisia. Itse pelaan Harn Masteria, GURPSia, Star Warsia, Twilightia ja monia muita roolipelejä. On tietenkin myös niitä pelejä, joita en vain halua pelata eettisen näkökulmani vuoksi.

Niin, ja vielä Kaj Laaksoselle tiedoksi, että kyllä PAW:ssa pystyy lentämään pää alaspäin, kunhan on taitoa. Ja myös tiedoksi, että Zeroissa EI ollut radioita kantomatkan pidentämisen vuoksi, joten hiljaisuus ilmassa on ainakin japsien puolesta okei. Jutustelu hoidettiin siipi- ja käsimerkein. Jos kiinnostaa lukea kyseisestä aiheesta kirjaa, niin lukekaapa Saburo Sakain Samurai, niin saavat lentosimut syvennystä. Paras lukemani kirja!

Imperial Commander
"Uskovainen"

Minulla on Saburo Sakain Samurai, onkos sinulla Pierre Clostermanin Suuri sirkus? –n"lällällää"n

Uskovaiset yleistävät pelaajat ja pelaajat uskovaiset. Tästä ne sodat alkavat. –wexteen

Piratismia

Piratismista on jauhettu ja jauhettu, mutta tämä on monille vain mitätön asia, vaikka tietääkin sen olevan laitonta. Mielestäni kouluissa pitäisi ATK:n opettajien opettaa myös piratismista, sillä monissa kouluissa piraattikopiot leviävät aivan opettajien tietäessäkin. Joten jos joku ope lukee Pelit-lehteä, niin ottakoon tästä vinkistä vaarin.

Piratismiin myös pelitalot ovat osasyyllisiä. Otetaan esimerkki. Kalle menee kauppaan ja ostaa uuden 686:n, koska muussa nuhapumpussa eivät uudet pelit enää toimi. Hän tuhlaa koneeseen työllä hankkimansa säästöt. Tämän jälkeen Kallella ei ole enää rahaa, joilla hän voisi ostaa pelejä, joten hän kopioi, jotta saisi uusimpia pelejä superhypertietokoneeseensa, joka kahden vuoden päästä on romu.

Romppu kuitenkin vähentää ammattimaista piratismia huikeasti, mutta jos haluttaisiin kitkettyä maapallolta (koti)piratismia, niin suurimman osan osoitteet löytyisivät eri purkeista.

Tietokonepelejä pidetään kyllä täysin lasten tai vähän vinksahtaneiden touhuna, niin kuin Nnirvi on kirjottanut. Minun isä ei pelaa kuin ehkä kerran puolessa vuodessa, vaikka onhan sekin parempi kuin ei mitään.

Piraatit hirteen

Hyvät Gurut!

Olen lukenut Pelit-lehteä melkein koko sen historian ajan ja pidän Posti-palstaa palstoista parhaimpana. Ihmettelen miksi Pelit-lehti julkaisee niin vähän vanhojen ja useimmiten hyvien pelien ratkaisuja. Miksi ette pistä Pelit-lehdessä julkaistuja uudempien pelien ratkaisuja ratkaisupalveluun sen jälkeen kun ne ovat julkaistu lehdessä?

Pyydän ja polvillani rukoilen teitä kertomaan mistä saisi Nethack 3.1:sta Amigalle. Huom! En omista modeemia! Muistakaa kaikki kirjoittaa osoitteeseen: TV1, Ykköskriitikko, PL 68, 00024 Yleisradio, ja itkekää Deep Space Ninen puolesta!

Nirvi, Star Trek & Nethack
rules 4 ever

Nimimerkille Tonsu

Olen aivan samaa mieltä kanssasi! Minuakin pännii niin maan pirusti tuo "Doom on liian väkivaltainen!" -vouhotus. Ensin Doomia odotetaan monta kuukautta. Sitten kun se lopulta ilmestyy, se leimataan liian väkivaltaiseksi ja kanteen lätkäistään ikäraja. Typerää! Tuskinpa ikäraja hillitsee yhtään sen myyntiä nuoremmille ikäpolville (itse olen 14 v), päinvastoin varmasti lisää sen myyntiä. Ja olet oikeassa, minä en ainakaan ole kuullut kenestäkään, jonka Doom olisi tehnyt mielipuoliseksi murhaajaksi. Näin on.

Cthulhu-fani henkeen ja vereen

Mikäpä lienee ikärajojen lopullinen

tarkoitus? Kielletty hedelmä se vasta kiinnostaakin....

Pelit-BBS

Viime lehdessä (6/94) julkaisitte listan peleistä, joita on BBS:ssä. Ette kuitenkaan kertoneet onko ne PC:lle vai Amigalle, vai tarkoittaako se sitä, että ne käy kummallekin koneelle? Voisitte julkaista myös Amigalle pelilistan. Lehtenne on tosi hyvä, paras minun tietämistä tietokonelehdistä.

Amiga-fani

Ne ovat päivityksiä, eivät kokonaisia pelejä ja niistä kaikki olivat PC:lle. Tässä tulee Amiga-lista:

F1-Grand Prix 1.02, Rules Of Engagement II 1.07, Civilization V.2, SimAnt, RSR 2.0, Knights of Sky V.4, B17 päivitys.

Joko Amiga-ohjelmat eivät ole bugeja syntyessään tai sitten niitä ei viitsitä jälkikäteen paikkailla. –nn

Dune II

Milloin ilmestyy Dune II:sen jatko-osa Westwoodilta, ja tuleeko se myös Amigalle? Menneessä Pelit-lehdessä oli Pelit-BBS:n Up-Date listassa Dune II:seen päivitys V.1.07. Onko se PC:lle vai Amigalle vai molemmille?

Dune II Maniac -73

Ensi vuoden alussa ilmestyvä Command & Conquer ei ole varsinaista jatkoa Dune II:lle. Amiga-versiota ei tule. Dune 1.07 on tarkoitettu PC:lle. –nn

Voihan pelaaja!

Meille tulee tämä mainio Pelit-lehti, jossa on Pelit-postipalsta. Pelit-postissa taas on mukavaa postia, kuten tämä "Tyttöpelaajat kummajaisia" -kirjoittelu. Jos, ja kun, pelaat niin olet PELAAJA, sukupuolella ei ole mitään väliä! Itse olen 39 v. nainen. Meillä on 4 lasta ja ammattini on perhepäivähoitaja. RAKASTAN INTOHIMOISESTI mieheni lisäksi rooli- ja seikkailupelejä. Ainoa pelaamistani rajoittava tekijä on raha.

En muuten ole edes ajatellut, että tämä olisi jotenkin kumma harrastus.

Hirviöt kuriin!

Jeeeeee! Lisää tällaista. Lopultakin joku perheenäitikin ottaa kantaa!

Kysymyksiä toimittajasedille

Minulla on Amiga 1200 ja haluaisin käyttää Pelit-BBS:ää. Minulla ei ole modeemia. Toimintaohjeita?

Pond, Tseims Pond

Osta modeemi. (Miten niin sedät?)

Simuintoilija

Olen fanaattinen simulaattori-intoilija ja eniten olen lääpälläni lentosimuihin. Asian ikävä puoli on tietysti se, että mikään peli ei vaadi niin paljon konetehoa kuin huipputasoinen lentosimulaattori. Oma nuhapumppuni (386SX) jaksaa niukin naukin pyörittää Falconia (minimidetaljeilla) siedettävästi, mutta kun se vanha kunnon Falconkin alkaa vähitellen käydä vanhanaikaiseksi.

Ratkaisu: Uusi lentosimu
Ongelma: koneteho
Ratkaisu: uusi kone
Ongelma: mikä kone
Ratkaisu: Pentium
Ongelma: raha
Ratkaisu: 486/40 MHz
Ongelma: jaksaako pyörittää?
Ratkaisu: PELIT-LEHTI!!

Siis lyhyesti sanottuna: Jaksaako 486/40 MHz pyörittää tämän hetken huippusimuja (F-14 Fleet Defender, Comache: Maximum overkill, Strike Commander) täysin tahnaamatta? Jos ei, niin tökkiikö niin paljon, että häiritsee pelaamista?

TT.C

Köyhällä ei ole varaa halpaan. Suosittelen vakavasti vähintään 486/66:sta Local Bus -näytönohjaimella. –nn

Mahtava peli?

Miten mahtaa olla seuraavan asian laita, kun arvostelette peliä lehteenne, kuinka tarkasti peli onkaan tullut pelattua. Ettei vain pintapuolisen tutustumisen jälkeen kirjoita pelistä mahtavaa arvostelua, joka saattaa lässähtää peliin paremmin tutustuttaessa. Pelin arvostelijalla on suuri vaikutus monen pelaajan sijoitukseen, johon hän rahansa uhraa.

Kysyisin vielä, kuinka suuri levikki on Pelit-lehdellä.

Mika Häkkinen on PARAS

Suurin osa peleistä pelataan yleensä loppuun asti, ja AINA vähintään siihen saakka, että pelin henki on harvinaisen selvä. Kevään levikki on tarkastuksen mukaan 23 738 kappaletta.

TEX SPEX

■ Tex Spexiin voit kirjoittaa, kun tietokoneesi, lisälaitteesi ja pelisi eivät suostu toimimaan yhdessä kuten pitäisi. Kerro mahdollisimman tarkasti koneiden ja laitteistojen kokoonpanot sekä merkit ja tietysti peli. Tyyli "miten lisään koneeseeni kiintolevyn ja muistia" ei riitä.

Fyysiset ongelmat

Ostin paketin korppuja. Yrittäessäni alustaa niitä sain useista levyistä virheilmoituksen "Initialization failed, bad sector number, try another disk." Ovatko levyni kelvottomia?

Pelurin äiti

Virhe voi aiheutua siitä, etä yrität alustaa DD-levyä (720 kt) HD-levyksi (1,44 Mt). Uudempien DOSien format alustaa korput automaattisesti 1,44 Mt-asetuksella. Kokeile /F:720 -valitsinta format-käskyn perään. Joissakin levyasemissa ei ole tunnistinta, joka tarkistaisi levykkeen kapasiteetin.

Saattaa olla mahdollista, että korput ovat yksinkertaisesti viallisia. Kokeile kuitenkin formatoida niitä jonkun kaverin koneessa ennen kuin menet palauttamaan ne kauppaan.

Levyntuplaajat

Koneeni on 386SX/33/4 Mt matematiikkaprosessorilla. Dos 6.2 ja Win 3.1 SF. 85 megatavun kiintolevyni on pakattu Doublespacella. Kun käynnistän Windowsin, se ilmoittaa: Vahingoittunut heittovaihtotiedosto-varoitus." ja ohjeet mitä sen jälkeen täytyy tehdä. Olen seurannut ohjeita useita kertoja, mutta ilmoitus tulee aina uudestaan. Mitä teen?

Kevin Once

Windowssissa voi käyttää kiintolevyä muistin jatkeena. Tätä muistia kutsutaan näennäismuistiksi tai virtuaalimuistiksi (engl. virtual memory.) Jotta näennäismuistin käsittely olisi tarpeeksi nopeaa Windows luo levylle oman tiedostonsa (386SPART.PAR) ja kun koneesta loppuu varsinainen RAM-muisti, otetaan tämä tiedosto käyttöön. Kyseistä tiedostoa kutsutaan virtuaalimuistitiedostoksi tai heittovaihtotiedostoksi (engl. Swap-file.)

Koska Windows käsittelee virtuaalimuistitiedostoaan suoraan (ohi levyntuplaajan) ei ao. tiedostoa saa asentaa pakatulle levyasemalle. Ilmeisesti olet epähuomissa tehnyt juuri näin. Luo pakkaamaton asema ja asenna virtuaalimuisti sinne.

Voidaanko DOS 6.0:n Doublespace-pakkaus purkaa formatoimatta koko levyä? Vievätkö kaikki pakkausohjelmat muistia?

Out of memory

Purku onnistuu ainakin periaatteessa käyttämällä Doublespacen /UNCOMPRESS-valitsinta. Kaikki pakkausojelmat vaativat muistiin omat ajurinsa, muuten ohjelmat eivät voisi käsitellä levylä olevia pakattuja tiedostoja.

Mistä muistia?

Minulla on 486/40/4 Mt. Ongelmani on EMS-muistin puute (1,7 Mt), koska Smartdrive rosvoaa kaiken muistin. Käytän QEMMiä ja haluan yhä käyttää Smartdriveä.

Eikä mikään aloittelija

Hyvä, että liitit mukaan käynnistystiedostojesi sisällöt! Kirjoita smartdrive-riville: ...smartdrv.exe XXXX YYYY. Smartdrv asettaa perusvälimuistin kooksi XXXX kiloa. YYYY on välimuistin koko Windowsin alaisuudessa. XXXX:n ja YYYY:n arvoinksi sopivat vaikka 1024, jolloin välimuistin kokona on sekä Dosissa että Windowsissa yksi mega.

Peli ei toimi?

Miksi Doom kaatuilee silloin tällöin ja valittaa muistin vähyydestä? Isällä on pentium/60/8 Mt. Vapaata perusmuistia on 604 kt ja XMS-muistia 4,5 Mt vapaana.

P. Tervonen

Puutteellisten tietojen vuoksi menee taas arvailemiseksi. Kokeile poistaa muistista muistinhallintaohjelmat (QEMM, EMM386 tms.) ja välimuistiohjelmat.

1. Miten Doomissa saa omat .MUS-tiedostot pelimusiikiksi? 2. kannattaako UART 8250 vaihtaa uudempaan DOOMin takia? Pelaan nollamodeemikaapelilla.

Ruud Lubbers

1. Käyttämällä jotain Doomille tehtyä musiikkieditoria. Muistaakseni Dmaud ja Dmadds saattavat olla kokeilemisen arvoisia. Käypä katsomassa olisiko Pelit BBS:ssä lisää editoreita. 2. Pelkän Doomin takia tuskin.

Minulla on NHLPA 94 -peli. Kun yritän käynnistää sen, kone valittaa, että tarvitsen EMM:n. Kuinka saan moisen käyttöön?

Hahmo taiaanrannassa

EMM tarkoittanee EMM386-muistinhallinta-ajuria. Laita Config.sys -tiedostoon rivi "device=c:\dos\emm386.exe."

max moritz

● Pojat, joit' ei saatu hyviks, nyt on jauhettuina tiedonjyviks.

Pelit, Max & Moritz, PL 64, 00381 Helsinki

Panu Mäntylahti & Niko Helsten

Max

Alkavan talven harmauteen tuovat valoa kaksi asiaa: pelit ja Pelit. Erityisesti vinkkipalstojen antia tutkitaan hartaasti, sillä läpipeluuohjeita ei aina haluta lukea liian aikaisin. Muistutan vielä siitä, että otamme mieluummin vinkit vastaan levykkeellä ASCII-tiedostona.

Palkintopeli lähtee nimimerkille Howler lisävinkeistä UFOon.

Alien Legacy

Dynamixin Alien Legacy on mukava välipala lämmittämään syksyn kohmettamia pelaajia. **PJM** auttaa aloittelijoita pahinpien ongelmakohtien yli.

Pelin alkuvaiheessa kannattaa rakentaa varastoon kasa sukkuloita. Emphanttien hyökkäysten aikoihin alukset ovat niin kehittyneitä, että niiden rakentaminen vie tolkuttomasti aikaa. Keksityt parannukset puolestaan päivitetään aluksiin ilmaiseksi.

Jos sukkulaltasi loppuu polttoaine, valitse sen päämääräksi kiertoradalla oleva avaruusasema. Jos radalla ei sellaista ole, rakenna se ja tuo sinne parikymmenen yksikköä energiaa. Liikkuessasi kiertoradalta avaruusasemalle sinulta ei mene polttoainetta ja saat sukkulan taas käyttöön.

Kun tutkit suuripinta-alaista planeetta, lähetä aluksesi kiertoradalle. Sieltä voit laskea sukkulan planeetan pinnalle säästäen polttoainetta. Taktiikka on erittäin käyttökelpoinen pelin alkuvaiheessa, jolloin aluksen kapasiteetti on alhainen.

Dark Legions

Archon Ultra oli pettymys monille vanhaa versiota pelanneille, mutta onneksi SSI:n Dark Legions on ihmisvastuksella höystettynä pelastanut monet archonistit epätoivosta.

Vihollisen vampyyreja kannattaa hakata berserker-sotilailla. Suojaudu kiven taakse ja iske nopeammalla iskutyylillä vampyyria sen ylittäessä kiveä. Kiven päällä ollessaan se ei voi ammuskella halvautusaseellaan. Ammuntakyvytön vampyyri on todella helppo uhri. Osta pelin alussa muutama nopeussormus peikkosotureillesi, ja ne muuttuvat todella tehokkaiksi tappajiksi.

Detroit

Jos Henry Fordin matkiminen tuottaa liikaa vaikeuksia, tee kuten **J-P Raitamaa**, eli lataa tallenne detroitX.sav heksaeditoriin. Etsi yhtiösi nimi ja seuraavalla rivillä 9. ja 10. heksat kertovat teknikkojesi määrän. 9. on yhdet ja 10. 256 kappaleet. Saman rivin 11. ja 12. heksa kertovat työmiesten määrän samalla tavalla kuin teknikkojen määrän. Sitä seuraavalla rivillä 10. heksa on käteisvarantosi ja 12. heksa on tililläsi olevien rahojen määrä.

Dune 2

(PC) **JK:lta** loppuivat joko rahat, rohto tai kärsivällisyys kesken, koska hän tartui heksaeditoriin. Tallenna pelisi ja lataa heksaeditoriin tiedosto saveXXX.dat (XXX on tallenteen numero.) Etsi rivi 0384(0180). Rivillä muuta kolmannesta lukuparista eteenpäin kuusi lukuparia FF:ksi. Näin saat huiman määrän rohtoa. Rakenna monta siiloa ennen tallenteen muokkaamista, sillä muuten ylimääräinen rohto valuu hiekkaan.

A. Koiviston mielestä kentissä 7–9 ei kannata rakentaa Heavy vechile factorya, koska CHOAMilta voi tilata tankkeja halvemmalla kuin tehdas niitä tekee. Jos madot kiusaavat sinua, syötä niille kolme heppoista ajoneuvoa, kuten trikeja. Ne syötyään mato lähtee pois. Jos sinulla on sonic tank, voit ammuskella vaivatta madon pakosalle.

Elite 2: Frontier

(Amiga) Nimimerkki **Bestis** löysi Frontierista samanlaisen lisäominaisuuden kuin vanhemmista Amiga/ST-Eliteistä. Kirjoita ensimmäiseksi koodiksi Sara ja seuraavalla kerralla oikea koodi. Paina plusnappia pelin aikana ja saat jotain kivaa...

BatMud

"Internetin parasta antia", on ollut monen miehen kommentti Batmudista. Eräät tahot ovat muun muassa niin fiksautuneita tuohon lähes toiseen todellisuuteen, että saattavat istua koneen ääressä jopa päivänkin vain 'mudaillen'. Alkuunpääsy on vaikeaa hankalan käyttöliittymän takia, joten tässä hieman vinkkiä.

Tärkeintä uudelle hahmolle on hankkia kokemusta helppojen hirviöiden lahtaamisella. Hanki ensin itsellesi Damogranin kaupasta hieman varusteita. Newbie Warehouse on kirkosta itään ja kahdesti pohjoiseen. Muista olla kohtelias (bow damogran, list ja ask <esine> ovat hyvin käyttökelpoisia komentoja.)

Kirkosta hieman itään on teleportti Diggan aloittelija-alueelle (komento on "portal"). Lisää tavaraa saat kirjoittamalla "newbie" hänen alueensa sisäänpääsyn edessä. Jäniksiä, sammakoita, ankkoja ja peuroja lahdatessa kokemusta karttuu helposti aina tasolle 16 asti. Muista haudata ruumiit tai ne muuttuvat eläviksi kuolleiksi!

Alone in the Dark 2

Amigapelurien hyvintuntema Action Replay ilmestyi viimein PC-versiona. The God That Failed on ensimmäinen korttia tutkinut lukija. Tutkaile seuraavia osoitteita:

AITD2299800FF	Terveys
AITD2299802FF	Pistoolin ammukset
AITD2299700FF	Konepistoolin ammukset
AITD229CD0AFF	Haulikon ammukset
AITD2299B08FF	Derringerin ammukset

Freddy Pharkas

Käy Mom's Cafessa hakemasa kupillinen kahvia. Vie se sheriffille. Poimi kadulta hevosen jätös ja heitä Mom's Cafen lattialle. Juokse talon taakse ja sosialisoi ikkunalaudalla oleva piirakka. Sheriffi vaihtaa sen aseenpuhdistusvälineisiin.

Heimdall 2

Sisarukset **Sampo ja Ulla** antavat hieman apua Heimdall 2:n alkuun. Astuessasi ensimmäisestä portista löydät kaksi kivipylvästä. Lyö keltaista pylvästä vastoin vinkkiä ja salatie saarelle avautuu. Siltaa vartioivan äijän ohi pääset kävelemällä ruudun eteläreunaan, jolloin näet luolan. Sinne pääsee hyppäämällä.

Toisessa maailmassa, jossa viruu läjäpäin ruumiita, pääsee eteenpäin näin: Mene ruutuun jossa on ruumiita. Kun kävelet ruumiiden seassa, joku alkaa puhua. Seuraavaksi mene ruutuun jossa on nuotio, lyö nuotiota kerran. Mene takaisin äskeiseen ruutuun. Sama tyyppi alkaa puhua taas. Mene johonkin ruutuun ja tule takaisin, löydät haarniskan. Ota se ja pääset portista. Lokin patsaassa paina nappia patsaan vierestä ja saat hauskaa tavaraa.

Loitsut

Lohl, feoh	Suojaa myrkyltä
Sigil, tir	Tulipallo
Epel, oda	Tuhoaa
Beorc, ur	Paranna suuret haavat
Eh, winn, ur, alg	Hidastaa hirviötä
Lohl, ur	Suojaus I
Beorc, winn, feoh	Poista myrkky
Lohl, ur, sigil	Suojaus II

Might and Magic 4

Xeenin pilvipuolella samoillut **Doomer** on tutkinut Red Dwarf Rangea. Hullujen kääpiöitten kaivosten koodit ovat: Mine1, Mine2, Mine3, Mine4, Mine5, Alpha, Theta, Kappa ja Omega. Omegan sokkeloissa vaanii hullujen kääpiöitten kuningas, joka on melko vahva vastustaja.

Patrician

PC-Guru tutkaili Patricianin tallennetta ja löysi rahojen sijaintipaikan. Aloita uusi peli ja tallenna se. Lataa tallenne heksaeditoriin ja etsi laivasi nimeä. Sen lähellä on heksa 05. Siitä seuraavat neljä lukuparia ovat rahavarasi. Muuta ne 80 5D 77 50. Saat rutkasti rahaa laivallesi.

Kun ostat toisen laivan, sillä ei kuitenkaan ole rahaa. Ota sillä velkaa miljoona ja maksa se rahalaivallasi. Joudut kuitenkin ottamaan

Police Quest 4

PJM hermostui todella Sierran bugiseen seikkailuun ja lähetti pari neuvoa pelin kanssa tuskaileville pelureille. Jos ensimmäinen päivä ei edisty, niin kaiva murhakujan lähellä olevasta palaneesta talosta luoti. Se on seinässä ja tarvitset työkalujasi sen irroittamiseen.
Muista etsiä pikkupojan ruumis heti Hickmanin ruumiin tutkinnan yhteydessä. Osta kauppiaalta omena ja anna se pikkutytölle, jotta rouva Washington tulisi kotosalle. Hickmanin pillerit saat käyttämällä käsi-ikonia ovesta hieman vasemmalla olevaan kaappiin. Tietokoneen salasana on "gunner" ja ID-numero on manuaalin kannessa. CRASH:n puhelinnumero on valokuvan oikeassa alanurkassa.

pakkolainaa joka toinen vuoro, mutta koska tempulla saa 1357 milliä, ei pikku velka ole ongelmana. Antamalla pankkituen kokoisia lahjoituksia kirkolle saat mahtavan äänisaaliin.

Premier Manager

Soita pelin puhelimella numeroon 781 560. Pelaajasi saavat 90 pistettä ja kassaan tulee 20 000 000 dollaria rahaa, sanoi **Bestis**.

SimCity 2000

Pormestari **T. Suikkanen** neuvoo ottamaan 500 000 dollaria velkaa ja budjettikartan esiin. Valitse Bond payments ja neljästi Repay bond. Valitse Issue bond ja katso Current ratesia. Siinä pitäisi lukea ",%". Vastaa myöntävästi kysymykseen "Do you want to issue the bond?" Valitse uudestaan Issue bond. Sitten viidesti peräkkäin, vuorotellen Repay bond ja Issue bond. Valitse Done ja katso vuoden loppuarviota. Saat puolen miljoonan velalla puolitoista miljoonaa tuloa.

Pormestari **Pedon** mukaan jo alkuperäisen SimCityn joulukuun veromätky (l. malli Viinanen) toimii myös uudessa versiossa. Odottele joulukuuta ja vetäise silloin verot 20 prosenttiin. Tammikuun alussa pudota veroäyri 7 prosenttiin. Toista sama aina vuoden vaihteessa.

Special Forces

(PC) **JK** kyllästyi 'Prosen realistisen sissipelin kantorajoituksiin. Tallenna pelisi ja lataa tiedosto rostX.tsk heksaeditoriin (X on tallenteen numero.) Etsi sotilaasi nimeä ja ensimmäisestä kirjaimesta eteenpäin 37. lukupari muutetaan FF:ksi. Nyt voit kantaa laukun täydeltä tavaraa, kuten aidot suomalaiset sissit.

Star Control 2

Timonator kertaa vielä kerran epäselvyyksiä aiheuttaneen syreenien usuttamisen myconien kimppuun. Etsi ensin myconien munankuori (tutki huolellisesti planettoja myconien alueela). Lennä Alpha Centauriin Melonromen pakeille ja osta kaikki tiedot muista roduista. Mene jututtamaan syreneitä. Talana uskoo sinua ja antaa mukaasi koodieksperttejä Ur-Quanien holvin ovea varten.

System Shock

PJM antaa Originin "Kyberunderworldin" alkutasoille hieman apua, jotta hieno peli ei hyytyisi heti kättelyssä.

Taso yksi: suunnista aloituskohdan lähellä olevalle ovelle, joka vaatii koodin. Astu hohtavalle, vaaleansiniselle paneelille. Se laskeutuu alas ja voit käydä hakemassa Magnum 2100:n. Jos haluat pudottaa tason security-arvon 0 prosenttiin, etsi salahuoneiden lamppujen takaa vartiokameroita.

Taso kaksi: punaisen voimakentän sulkemasta ovesta ei pääse vielä hyvään aikaan läpi. Muista kuitenkin käyttää molempia tasolla olevia kyberterminaaleja.

Taso kolme: käytä valoa ja kilpiä reilusti, sillä tasolla on kaksi latausasemaa. Älä laskeudu viitostasolle vievällä hissillä alas, vaan käytä hissiä, jolla pääset sekä neljännelle että viidennelle tasolle. Useat huoltoluukut tällä tasolla avautuvat pelin myöhemmässä vaiheessa.

Taso neljä: tiikerigorillahirviön luona on piilotettu lattianappi.

Terminator 2029

Howler keksi näppärän tavan paeta vaikka syvältä labyrintistä sabotointitehtävissä. Tuhoa ensin kohteesi ja keskeytä tehtävä (abort mission). Pääset tehtävän alkuun, exitalueen viereen. Kohde on jo tuhottu, joten voit lähteä seuraavaan tehtävään vaivatta.

UFO

Howler täydentää UFOn strategiavinkkejä. Jos alasammutun ufon katossa on savuava reikä, viskaa siitä sisään kasapanos (high explosive ja pari kranaattia.) Voit myös asentaa räjähteiden laukeamisajan maksimiin ja heittää proximity grenaden niiden viereen. Jos ufon voimanlähde on ehjä, se tuhoutuu räjähdyksessä.

Useimmiten rei'itetty ufo on jo hajottanut voimanlähteensä maahansyöksyssä ja elerium on lennellut taivaan tuuliin. Jos painat control-break maataistelussa muukalaisten vuorolla, pääset tehtävän läpi. Saat samat statukset kuin edellisestä tehtävästä, muttet mitään tavaraa.

Sectoideja kannattaa ammuskella kaikilla ammustyypeillä, mutta Heavy Cannonin HE-ammukset ovat kaikkein tehokkaimpia.

Cyberdiskit ovat lähes immuuneja räjähtäville ammuksille (myös kranaateille). Pistoolit ja kiväärit lähinnä huvittavat niitä. Käytä järeitä raketteja tai panssarinläpäiseviä ammuksia Auto/Heavy Cannoneilla.

Reaperit eivät ole ongelma matkan päässä aseille, jotka ammuskeleva palavia (incrediary) ammuksia.

Crysallid-terroristit ovat vaarallisia. Avaa heti tuli joka putkella, kun yksi tai useampi ilmaantuu näkyviin. Jos osaat lentää, niin ei hätää. Crysallidit eivät voi hyökätä lentäviä sotilaitasi vastaan.

Etherealit ja floaterit osaavat lentää. Niitä vastaan ei kannata yrittää tehdä liikekranaateista miinoitteita.

Jos hyökkäät vihollisen tukikohtaan, voit varmistaa selustasi näppärästi suluttamalla käytävän liikekranaateilla. Ne kelpaavat myös hyvin oman tukikohdan selustan turvaamisvälineiksi.

Settlers

A. Koivisto huomasi, että jos vastustajan tie menee rajasi läheltä, niin tätä voi kiusata. Aseta lippu aivan rajan pintaan. Käytä erikoisosoitusta ja valitse ikoni, jossa on kolme nuolta lippua kohti. Vastustajasi tie liittyy omaasi ja voit rakennuttaa hänellä mitä mielit. Rakennuta vaikka varasto ja iiiiso linna. Komenna linna täyteen asukkaita ja tyhjennä se sitten. Ritarit menevät varastoon, jonka tietysti poltat seuraavaksi.

Taso	Salasana	Taso	Salasana
01	START	16	RIVAL
02	STATION	17	SAVAGE
03	UNITY	18	XAVER
04	WAVE	19	BLADE
05	EXPORT	20	BEACON
06	OPTION	21	PASTURE
07	RECORD	22	OMNUS
08	SCALE	23	TRIBUTE
09	SIGN	24	FOUNTAIN
10	ACRON	25	CHUDE
11	CHOPPER	26	TRAILER
12	GATE	27	CANYON
13	ISLAND	28	REPRESS
14	LEGION	29	YOKI
15	PIECE	30	PASSIVE

Moritz

Talviajan myötä siirryttiin siihen aikaan kun alkuinnostuksen jälkeen hyvin alkanut koulu/työ rupeaa jo pikkuisen tympimään aikaisine heräämisineen ja muine pienine pahoineen. Päälle sopivatkin hyvin pimeät illat, jolloin voi sopivasti rentoutua lempipelinsä ääressä.

Sitten vähän vanhan toistoa: Mortal Kombat fataliteetit on jo käsitelty sekä PC:lle että Amigalle ja erikoisliikkeiden pitäisi löytyä ohjekirjasta. Kaikkea muuta kyseiseen peliin liittyvää saa luonnollisestikin lähettää.

Tämän rutinan luettuanne voittekin taas antaa kynän sauhuta entiseen malliin. Muistakaa: niin lehti julkaisee kuin sinne kirjoittaa. Pelailkaa, keksikää ja lähetelkää ahkerasti!

Ski or Die

Sisäkumilla laskussa voi saada helposti paljon pisteitä kahdella tavalla. Tietokonetta vastaan mene alapuolelle siten, että oma ukkeli tapittaa ylöspäin. Seuraavaksi paina fire-nappi pohjaan ja väännä tikkua alaspäin, estät samalla kertaa tietokoneen liikkumisen ja pisteitä ropisee jopa yli 30 000. Pisteitä ei kuitenkaan kannata kerätä 31765:ttä enempää, sillä ne menevät nollille maaliin tultaessa. Sama vinkki toimii myös kaksinpelissä.
Jari Kokkonen

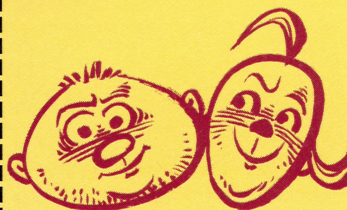
The Chaos Engine

Amiga Jos olet todella sydämetön tyyppi, valitse kaksinpeli ja tapata partnerisi, jolloin saat pitää kaikki rahat ja bonusesineet aivan yksin (heh heh). Kolmannen maailman ensimmäisen tason kohdassa, jossa on paljon avaimia rivissä, kannattaa ottaa oikeanpuoleisin avain, tappaa vasemmalta tuleva käsi ja kiiruhtaa sillalle, josta käsi tuli, ennen kuin se häviää.

Loppuhirviö kuolee helpoiten, kun asetut sellaiseen paikkaan, johon vihollisen ammukset eivät osu kovin hyvin (esimerkiksi hirviön oikealla puolella vähän keskiviivan alapuolella) ja ampumalla napin täydeltä.
Bestis

Robocod

Amiga Vanhaan The Little Mermaid -vinkkiin jatkoa. Painamalla seuraavia nappuloita kirjoittamisen jäl-



keen tapahtuu kaikkea tarpeellista & tarpeetonta:

Return	loppumaton suoja päälle ja pois
M	saat eteesi taulun, josta voit valita haluamasi tason
P	omistat lentokoneen
C	käytössäsi on auto
F	saat siivet
K	tappaa
X	pääset tason loppuun
S	merkitsee paikan
G	siirtää merkittyyn paikkaan

Bestis

Mega Lo Mania

Amiga Valitse hahmoksesi Scarlet, valitse optioneista load ja kirjoita jokin seuraavista koodeista:

taso	koodi
1	FCIDAAAAAAQ
2	DHIDSBGAAAM
3	JSHDWBGPBGY
4	HXHDODMPBGU
5	NIHDECGQBGA
6	LNHDWDMQBGW
7	RYGDAEMFDMI
8	PDHDSFSFDME
9	PPJDUCGSBGW

Kun laitat koodin on ukkeleita nolla, mutta valittuasi kentän ala lisäämään ukkeleita ja nolla muuttuu 65536:ksi.

Zen

Alien Breed 2

Amiga Tässä muutama huijauskoodi:

098654	10 elämää
736353	rahaa 50000
243433	lisää lippaita
378829	50 avainta
000000	voit hyppiä tasoja painamalla N-kirjainta

Zen

Lethal Weapon

Paina pelin aikana Alt +

Y ja K	saat lisää lippaita
Y ja L	saat lisää elämiä
Y ja D	itsemurha
Y ja T	tappaa vastustajat
Y ja M	leijailet
Y ja N	paluu maan pinnalle
Y ja 0-9	tason valinta

The Lost Viking

Desert Strike

Jos ammuksesi ovat lopussa, paina kaksi kertaa F10 (kartta) ja sinulla on taas millä räiskiä. Saat helposti lisäelämän tuhoamalla rannassa olevan lautan. Joudut tämän jälkeen menemään takaisin tukikohtaan ja

Lyhyestä vinkki kaunis...

Elf

Amiga Kirjoita pelin aikana CHOROPOO jos haluat 99 lemmikkiä. Lisäksi vielä W muuttaa sinut susimieheksi ja H kovikseksi.
Bestis

Populous 2

Amiga Tehdessäsi jumalaa itsellesi, laita koodiksesi ADKIWAJECGWPZALN. Nyt sinulla pitäisi olla elementit täynnä kokemusta.
Bestis

Street Rod 1

PC Osta vuoden 1949 Chevrolet 2DR Styleline 475 dollarilla, ota talteen vaihteisto ja moottori ja myy auto 30 000 dollarilla.
Bestis

Lotus Turbo Challenge 2

PC Kirjoittamalla koodiksi DEESIDE pääset jatkoon vaikka aika loppuisikin.
The Lost Viking

Syndicate

Tyhjää asetta ei kannata ladata, sillä sen voi myydä ja ostaa täyden tilalle häviämättä penniäkään.
The Lost Viking

Hired Guns

Amiga Kirjoittamalla APPLEGATE saat kaikki ovet auki. Kirjoittamalla CHRISTINA saat valita saman hahmon useammin kuin kerran.
Miika Rantanen

Links

Lyö hiekkaesteeseen ja saat valita mistä haluat lyödä.
Zei-Ou

Mortal Kombat

Amiga Kirjoita aakkoset A–U 4 kertaa tai DULLARDCHEAT 4 kertaa.
Miika Rantanen

Epic Pinball

Heti kun olet menettänyt ensimmäisen pallon, paina näppäimiä Q, B ja N. Ei toimi Enigmassa.
Markus Ruth

Cannon Fodder

PC Pääset hyppäämään seuraavaan tasoon painamalla missä kohtaa tahansa enteriä.
Olli J

sieltä lähtiessäsi sinulla on uusi kopteri.
Pelin palvoja

Metal Masters

Paina pelin aikana:
F1 taistelu alkaa automaattisesti
F4 toinen robotti hyytyy
F5 nollaa aikalaskurin
F6 voitat automaattisesti
The Lost Viking

Hired Guns (Amiga)

Palkkatappaja **Bestis** kertoo, että kun pelin aikana kirjoittaa Amiga, muuttuu kuolemattomaksi.

Lemmings 2

Napasopulit: stay frosty
Tee yhdestä sopulista soittaja siten, että vain yksi lähtee kuoppaan. Tee tästä sopulista kuopan reunalla pyörijä ja kaiva tunneli, jonka katto on niin ohut kuin mahdollista. Anna sitten sopulille siivet ja lennätä ne ohuelle kohdalle. Kaada niin paljon liimaa, että sopuli pääsee teräkiven päälle, kaiva siellä olevan lammen läpi ja vapauta muut sopulit.
Skottisopulit: eat my skrapnel
Pistä joka kolmas sopuli räjähtämään dude-kyltin vasemman kulman yläpuolella. Kun kaikki räjäyttäjät on käytetty, pistä soittaja siten, että vain yksi sopuli putoaa kuoppaan. Räjäytä tykeillä kuoppaan kolo ja rakenna silta veden yli. Vapauta lopuksi muut sopulit.
Lemmy Lemming

Gods

Aseiden hinnat ja tehot:

ase	hinta	osumapisteet
veitsi	2500	1
heittotähti	5000	2
nuija	7500	3
kirves	10000	4
tulipallo	12500	5
etsijä	15000	5
maaginen kirves	15000	3
keihäs	17500	6
aikapommi	20000	20
salama	30000	25

Osumapisteet tarkoittavat määrää, jonka yksi kappale asetta vie viholliselta.
The Lost Viking

NHL Hockey

Jos pelaat yksin liigaa ja haluaisit vaihtaa pelaajia, valitse oman joukkueesi lisäksi myös ne joukkueet joista haluat vaihtaa pelaajia. Vaihdon jälkeen poista ylimääräiset joukkueet.
T.H.

Cannon Fodder

Mission 18
Phase 1
Ota yhdelle miehelle puolet aseista ja mene vasemmalle talon nurkalle. Heitä kranaatti sinkomiehen niskaan muurin yli. Liiku seinän vierustaa ja odota, että vihollistykki tuhoaa itse itsensä. Mene omalle tykille ja ammu vasemmalla olevaa seinää (sitä jossa on ovi). Mene sitten kujalle ja tuhoa muuri. Pätki sotilaat ja hae singot seuraavan muurin luota, jonka myös räjäytät taivaan tuuliin. Mene tikkaat ylös ja surmaa viemärirotat. Odota tikkaiden alapäässä niin kauan, että tykki tuhoaa oven lounaasta. Ota singot mukaan alhaalta ja juokse vangin luo. Ravaa aloituspaikkaan ja katso, että vanki tulee mukaan. Tuhoa muurit likajärven eteläpuolelta ja mene seuraavan huoneen tykkiin ampuen kaikkea mikä liikkuu. Tuhoa ovi ylhäältä ja toinen, isompi, alhaalta. Käy ampumassa sinkomies ja tykillä ovi, mutta varo telttaa. Lopuksi vain noudat vangit saatat heidät telttaan.
Phase 2
Juokse yläreunassa olevaan tykkiin ja ammu ovet ylhäältä. Varo siviilejä ja ovea portaiden vieressä.
Phase 3
Mene oikealle ja tuhoa jeeppi oven mukana. Mene oikeanpuoleisesta ovesta ja odota tykin itsemurhaa. Mene kopteriin (äskeisen tykin yläpuolella, oikeanpuoleinen ovi) ja surmaa kaikki. Hae vielä lopuksi vangit telttaan ja tämäkin osio on suoritettu.
Phase 4
Siirry vasemmalle seinustalle ja mene yhdellä miehellä alas tykkiin. Tuhoa sillä vihollistykki. Hae jeeppi vasemmalta viemärin takaa ja hyppää sillä toiselle puolelle. Pujottele muurien välistä oikeaan reunaan ja hyppää oikealle. Tapa vihulainen ja ota vanki autoon. Ajele takaisinpäin pujotellen teltalle.
Phase 5
Houkuttele jeepillä tankit kaakkoiseen reunaan ja aja nopeasti luoteeseen. Mene neljännestä ovesta vasemmalta (ensimmäinen vihollisoven jälkeen) ja tuhoa muuri. Ota kopteri ja järjestä vihollisverilöyly.
Mission 19 (tuurirata)
Mene ylös vihreän kiekon päälle ja jätä yksi mies siihen. Ravaa alas vasemmalle (varo tykkiä) ja jätä varmuuden vuoksi kaksi miestä kiekon päälle. Mene lopuilla keskelle oikeata reunaa kraaterissa olevalle kiekolle. Jos onnistuit, kiekkojen pitäisi muuttua punaisiksi ja kopterin laskeutua viereesi. Lähde sillä teloittamaan loppuja, mutta varo viholliskopteria.

Mission 20
Phase 1
Jysäytä mökki ja mene vasemmalle, toisesta alas ja sitten oikealla toisesta ylös. Varo piikkejä ottaessasi Supa Dupaa. Lähde kuolemattomalla (kenraali) miehellä tuhoamaan kaikki loput rakennukset.
Phase 2
Aja tankilla oikealle ja tuhoa tankki yläpuoleltasi. Mene katua alas ja kosauta toinen tankki vasemmalta talojen jälkeen. Ammu koko tehtävän ajan talojen ovia. Aja oikealle tietä pitkin ja tuhoa tykki tien pohjoispuolelta. Jatka niittyä pitkin ylös tielle ja tuhoa tankki. Mene tietä vasemmalle ja käänny ensimmäisestä ylös. Tuhoa tankki yläreunasta ja lopeta myös muut talot ja viholliset, myös joen takaa minne et pääse tankilla, mutta varo sinkomiestä.
Phase 3
Ota kopteri ja pommita kaikki paitsi siviili ja sen talo. Voit yrittää hämätä viholliskopteria tuhoamaan tykkejä ja muuta, mutta silloin menee hermot ja henki. Lennä vasemmalle ylös, murhaa sinkomies ja hae tankki yhdellä miehellä. Tuhoa tiesulut ja mene tietä pitkin kaakkoon tuhoten tykin saarelta etelästä. Mene alas ja tuhoa seuraavatkin tykit sekä bunkkerit, mutta varo, että tykki talon vieressä ei tuhoa sitä, vaan kosauta se itse varovasti. Nouda siviili (tuhoa hänen aitansa) ja pidä huoli, että hän pääsee kotiin. Ruudussa on myös tankki joka voi tulla häiritsemään.
Phase 4
Mene yhdellä miehellä bunkkerin ohi metsien välistä joen yli rantaa pitkin kaakkoon ja tapa sinkomies. Metsien välissä alhaalla on helikopteri, jonka otat haltuusi heti. Tapa loput raukkamaisesti raketeillasi.

Mission 21
Varo miinaa ja mene oikeaa reunaa tykille tappaen kaikki vastaantulevat. Tuhoa ovet ja surmaa kaikki.

Mission 22
Phase 1
Ota kopteri ja tapa kaikki, myös v-kopteri. Hae lopuksi vangit ja vie heidät telttaan.
Phase 2
Ravaa hiiri kolmantena juoksumattona oikeaan alareunaan miinoja samalla edestäsi ampuen. Ota Supa Dupa - kuolemattomuus ja tapa & tuhoa kaikki.
Phase 3
Mene autoon ja aja oikealle lujaa. Räjäytä aita ja aja seuraavan aidan luo. Mene kielekkeelle joka on aidan alapuolella ja heitä kranaatti alas aitaan. Ota sinko ja ammu auto alhaalta salamannopeasti.
Phase 4
Kaappaa viivana kopteri ja tuhoa kaikki (varo v-kopteria).

Mission 23
Phase 1
Mene nopeasti alas tykkiin ja tuhoa tiesulut sekä bunkkeri. Mene toisella miehellä alas kopteriin ja lennä oikealle hakemaan tankki. Tuhoa tankilla vihollisen vastaavat kapistukset. Voit myös yrittää houkutella kopterilla tankit ampumaan itse itsensä.
Phase 2
Ui lounaaseen, ammu sinkomiehet väliltä, kaappaa tykki, ammu toinen tykki, kaappaa kopteri ja järjestä massamurha. Älä unohda v-kopteria.
Phase 3
Mene yhdellä miehellä kopteriin ja tuhoa v-kopteri pohjoispuoleltasi. Pakene piilolinssi kolmantena kultahampaana vihollisen lämpöhakuisia ohjuksia ja törmää v-kopteriin.
Phase 4
Mene alas, ammu sinkomies, ota kopteri ja lennä metsän takana olevan kopterin luo. Tapa toinen sinkomies laskeutumalla päälle, ota toinen kopteri ja tapa kaikki.
Phase 5
Mene vähän alemmas, ammu miinat pois saarilta ja hae kopteri oikealta sivulta, sillä edessä on miina, varo piikkiä. Saatuasi kopterin suunnista vasempaan alakulmaan ja jos hyvin käy, v-kopterit ovat vielä maassa. Tapa kaikki.
Lord Mecax

Koodikimara

Battle Isle 2

(PC)
Koodit:
Level 1: AMPORGE
Level 2: JOGRWAI
Level 3: GEGIDOS
Level 4: WABODAE
Level 5: BUFASWE
Level 6: GEHAUWA
Level 7: OLARIBU
Level 8: FITORGE
Level 9: DAFATWA
Level 10: WABIKDO
Level 11: GEEUSAT
Level 12: KAIMAWA
Level 13: SIETIBU
Level 14: GEDEROM
Level 15: ULUARGE
Level 16: ABUNDWA
Level 17: LANADGE
Level 18: WAFEFAL
Level 19: BUSALUG
Level 20: GEKEFZU
Level 21: YETUDWA
Level 22: WAGOPAY
Level 23: ZAFLUGE
Level 24: SKATZWA
Illu

Better Dead Than Alien

C64

kenttä	koodi
1	PLUG
2	SOPRANO
3	MAYONNAISE
4	FAUCET
5	POTATO
6	WOOMERA
7	NARCISSUS
8	DEBUTANTE
9	FIRKIN
10	ACOUSTIC
11	TRIPTYCH
13	WHIMSICAL
14	CORNUCOPIA
15	PUNJABI
16	TIDDLY POM
18	SEPULCHRE
19	EUPHESIAM
20	GRAMMARIAN
21	CROSSWORD

Kenttien 12 ja 17 koodit olivat jostain syystä liian pitkiä sopiakseen koodinvalintaruutuun.
Mawe ja Pate

Clockwiser

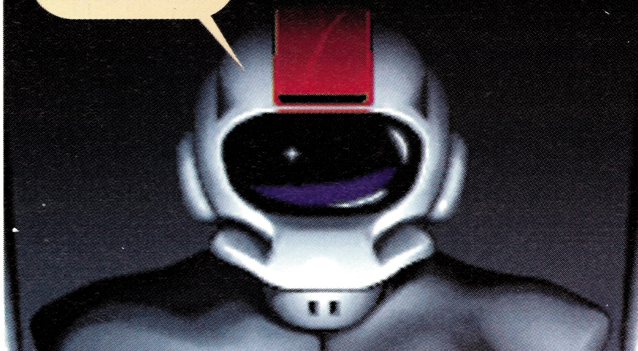
Amiga

kenttä	koodi
1	PASSWORD
2	DREBIEBU
3	SNOTNEUS
4	DAFFODIL
5	VREETZAK
6	HAYAHAYA
7	FOLLINST
8	OORSMEER
9	SNEEKAAS
10	BIERBUIK
11	DRUIPGAT
12	BIEPDROF
13	DEBIELEN
14	GIERSNOL
15	MAASWAAL
16	BOZEHOND

Petri Pietikäinen



PELIT SEIS?



Suurin osa kysyjistä saa vastauksen, eiköhän loppuihin löydy vastaus seuraavan Pelit-lehden PelitSoi-palstalta. Mutta lukekaahan kysymyksiä, vaikkei oma nimimerkki olisikaan allekirjoituksena, moni kysyi samaa ja kysymyksiä on yhdistelty.

Postia toivotaan hurjat määrät osoitteeseen
Pelit
PelitSeis
PL 64
00381 Helsinki.

Elite 2

Miten Elite ranking nousee? Minulla on Panther Clipper, edessä aseena Small plasma accelerator ja Elite ranking on competent. Miten Mining machinea käytetään?

System bolaget

Kun tapat vastustajia ja teet tehtäviä, ranking kyllä nousee. –ts

Cadaver II

Miten pääsee huoneen läpi, jonka nimi on The Great Tomb?

J.K.94

Beneath A Steel Sky

Miten pääsen Mr. Lambin huoneeseen? Mitä teen huoneessa, jossa on mies ja patsas? Mitä teen kun otan avaimen ja mies ottaa sen heti pois kun tulen huoneesta?

Jouni

Ronki Linc-terminaalissa Mr. Lambin tietoja. Puhu Lambille, joka yrittää saada hissiä toimimaan. Lamb antaa sinulle avainkortin, jolla pääset huoneeseen. Pyydä miestä soittamaan johonkin, ja kun hän on mennyt, pyydä robottia sulattamaan ankkuri irti patsaan kädestä ja nouki ankkuri talteen. Avainta et tarvitse. –ts

Miten huoneesta, johon pääsevät vain robotit, saa avaimen? Mistä kaapeli löytyy? Saako hissin toimimaan? Mitä pitää tehdä hajonneen helikopterin luona, jossa seisoo poliisi?

Luke Earthwalker

Avainta ei saa robottien huoneesta, avainta et tarvitse. Kaapeli roikkuu ylimmällä tasolla lähellä tehtaan sisäänkäyntiä. Leikkaa kaapeli poikki, ja pätkä putoaa alemmalle tasolle, mene sinne ja ota kaapeli talteen. Hissin saa toimimaan jokaisessa kerroksessa. Helikopterin luona ei tarvitse tehdä mitään. –ts

Olen saanut uudet sormenjäljet ja rikkonut viinikellarin ristikon. Mitä oikeusistunnossa pitää tehdä, vai onko syytetyn tuomio aina sama? Kuinka pääsen virtuaalimaailmassa ritarin ohi?

Nån-pirate

Mitä baarissa pitää tehdä? Siellä olisi lasi ja lasin avulla pääsee viinikellariin. Entä kuinka avataan katedraalin ruumishuoneen kaappi?

Warrior

Ultima 8

Mitä teen kun necromancer käskee mennä Moriensin syntymäpaikalle toivomaan näyttäytymistä ja miten löydän sinne? Miten Hydrosin, eli veden titaanin, saa vapautettua? Mistä löydän vastaukset kysymyksiin, jotka esitetään kun menee Thengistijen oppipojaksi?

Paganin sankari

Mene ensin Hall of the Mountain Kingiin ja oikeanpuolimmaisesta pikkuovesta, talsi isompaan luolaan, jossa on isot tuplaovet. Sisällä on Moriensin hauta. Taio open ground ja löydät Heart of Earthin. Veden titaanin saa vapautettua niin, että menet kraaterin vasemmassa alakulmasta luolan kautta luo järven, jossa on hauta. Taio taas open ground, jolloin maa aukeaa ja vesi virtaa alas, Hydroksen luo. Mene juttelemaan Hydroksen kanssa. Vastauksia kysymyksiin löytyy kirjoista. –ts

Olen jumissa Pilgrimagessa. Olen löytänyt kolme patsasta, jotka käskevät minua etsimään heille pyramidin muotoisen blackrock-esineen. Mutta en pääse pariovista patsaiden takana läpi. Tarvitaanko ovien aukisaamiseen jokin kikka vai löytyykö niihin avain jostakin?

Keyless Avatar

The Elder Scrolls: Arena

Olen jumittunut Elden Groveen. Olen hakemassa kolmatta sauvanpalaa, mutta jumituin tyhmään arvoitukseen. Arvoitus kuuluu suunnilleen näin: "My second has appeared by my first, and it is thought. A thief by my marks of whole, could get caught. Who am I?"

I'm going crazy soon

Flashback

Kun olen saanut work permitin ja suoritanut ensimmäisen tehtävän, niin mitä pitää tehdä toisessa tehtävässä? Tarvitseeko valokuvaa mihinkään?

Tommi Huttunen

Mortal Kombat

Mitkä ovat Kanon, Raydenin, Kiu-Kangin, Scorpionin ja Subzeron fataliteetit PC:lle?

Eero Niemi

Manhunter New York

Mitä pitää tehdä, kun on tullut ulos viemäristä? Minulla on kaikki 12 keycardia.

Arto

Zool 2

Mitä bonus stagessa on tarkoitus tehdä? Voiko Zoonia liikuttaa tai ammuntaa suunnata?

Zoon

The Legend of Kyrandia

Mistä löytää moonstonen?

Purosta. –sa

Olen jumissa Zanthian mökin lähellä. Olen saanut keltaisen pullon tehdyksi ja käyttänyt sitä kristallikoneella tehden siitä juomaa. Joku ötökkä varasti poimimani maljan. Mitä nyt, eli miten maljan saa takaisin ja miten linnaan pääsee?

V.P.

Violetti juoma muuttaa sinut pikkuruiseksi, ja pääset faunin pikku ovesta (puun kyljessä) sisään. Omena on syytä olla mukana. –nn

Mistä löydän kengät vanhukselle ja mistä löytyy birthstone? Miten jään saa pois luolan suulta?

Toivoton Indy ja Brandon

Kengät?? Purosta (edelleen). Huilunsoitolla on suorastaan murskaava vaikutus. –nn

Olen tällä hetkellä linnassa, johon pääsin pegasoksella lentäen. Löysin myös molemmat kultaiset avaimet ja aukaisin oven suuressa hallissa. Yllärinä siellä oli kuitenkin kolme tyynyä, joihin pitää asettaa jotain. Minulla on kruunu ja valtikka, mitä muuta tyynyille tulee asettaa?

Tharnaphorlarxwii

Kaikki kolme kuninkaallista esinettä, eli kruunu, valtikka ja kalkki. –tl

Dune

Miten saan lopetettua vihollisen valloitusretket fremenien luoliin? Olen opettanut suurimman osan fremeneitä taistelemaan Gurneyn (avustajien) avulla. Aseina on ainoastaan Krystal knifeja. Mistä saa tehokkaampia



Palkinto selvästä tekstistä ja hyvistä vastauksista lähtee tällä kertaa nimimerkille **Vagabond**. Valtavasti kiitoksia kaikille apua antaneille, jatkakaa samaan tapaan!

Mortville Manor

J. Lange Pelit 4/94: Mene sisään kartanoon. Juttele Maxin kanssa. Kun tulet omaan huoneeseesi, mene heti portaiden lepotasanteelle. Mene ovesta, joka on portaista päin oikealla. Tämä on Bobin huone. Ota kaapin päällä olevasta matkalaukusta tikari. Mene käytävän kautta vasemmalla puolella portaiden vieressä olevaan huoneeseen, joka on Guyn ja Evan huone. Ota kaapin päällä olevasta matkalaukusta kultasormus ja mene kellariin. Laita tikari keskimmäisessä pylväässä olevaan koloon, ja salaovi aukeaa vasemmalta.

Vagabond

tykkejä? Miten matoon saa yhteyden? Montako fremenien luolaa pitäisi löytyä? Voiko Dukea pysäyttää niin, ettei hän lähtisi kostoretkelle? Onko fremenien ylijohtajasta mitään hyötyä?

My Lord, Mefisto

Puolustamalla niitä. Tehokkaampia aseita saat etsimällä lisää sietchejä ja joko saamalla ne puolellesi tai valloittamalla ne. Matoon saat yhteyden, kun Paul Atreides on tullut tarpeeksi alttiiksi rohdolle. Sietchejä on monta, lentele ornithopterilla, niin löydät niitä. Vinkkejä niiden sijainnista saat myös muista sietcheistä. Duken kuuluukin kuolla. Fremenien johtaja puhuu muita fremenejä puolellesi. –tl

Betrayal at Krondor

Olen jumissa chapter 8:ssa kohdassa, jossa pitäisi löytää Energy drain -loitsu. Olen löytänyt kaksi kuoppaa, joissa on haarniskoja ja Strenght drain -loitsu. Onko loitsu sama ja mitä pitäisi seuraavaksi tehdä? Missä Gamina on? (Olen vapauttanut Pugin).

Locklear -81

Tietääkseni loitsut ovat samat. –ts

UFO: Enemy Unknown

Miten voi tehdä elerium-115:n? Mitä tekee Snakemanin autopsyllä?

Heavy plasma

Eleriumia saa vain alasammutuista UFOista, ja ruuminavaus paljastaa kiehtovia biologisia totuuksia tuosta lystikkäästä pikku veijarista. –nn

4D Sports Boxing

Onko kenelläkään vinkkiä, joka estäisi ukon vanhentumisen?

Pelailija

Lands of Lore

Catwalk Cavessien 1. tasolla olen juuri hakenut Mist of Doom -taian, kun aioin palata kahden vierekkäisen kädenkuvan luokse, tie olikin suljettu, koska seinä oli mennyt kiinni, kun olin mennyt siitä. Ohjeissanne lukee, että pitää palata sinne, mutta mikä eteen, kun tie on suljettu. Selittäisittekö tarkemmin tämän kohdan.

Conrad

Kun ei pääse läpi, pitää kiertää. –nn

Inherit the Earth: Quest for the Orb

Miten jalanjäljen saa otettua maasta? Minulla on laasti, mutta Rif sanoo, ettei se riitä. Tycho kaipaa Light catheria, mistä sen saa?

Hirvi vai ei

Tarvitset astian, vettä ja laastia. Light cather on linssi kiikariin. Näädät tekevät uuden linssin. –ts

Hugo III: Jungle of Doom

Mitä norsun kanssa oikein tehdään? Kuinka kummituksesta pääsee ohi? Kun noitatohtori vangitsee minut, mitä pitää tehdä?

Hirvi vai ei

KGB

Olen jumissa Viktorin ruumiin hävittämisessä. Tiedän miten se pitää hävittää, mutta aina kuin menen viemään pulloa pummeille, joku ampuu minut ovelle. Olenko tehnyt aikaisemmin jonkin munauksen ja minkä?

Ile

Hugo: House of Horror 2

Miten pääsee kohdasta, jossa on ampiaisia? Miten voi painaa nappuloita, joita on mökissä? Missä on puutarhuri?

Tintin

Shadow of the Beast 2

Mitä pitää vastata, kun hevosen näköinen olio sanoo "whisper the password"? Ruudun ihan vasemmassa reunassa on kolme vipua ja iso kivi. Mitä kivellä tehdään? Edellisestä paikasta hieman oikealle on lauta. Mitä sillä tehdään? Edellisestä paikasta hieman vasemmalle on naru. Sen vasemmalla puolella on tie ylös ja oksia. Miten pääsen ylös?

The Desperate Beast

Doom 2: Hell on Earth

Miten 30. tason Icon of Sin selvitetään? Olen vääntänyt pääkallon otsassa olevaa vipua, mikä saa tornin nousemaan, mutta entä sitten? Ampuminen ei tehoa ja kartan mukaan vihollisia sylkevän naaman takana on käytävä.

Demonimetsuri

Olen juuttunut loppikseen, koska pässin näköinen tyyppi seinällä ampuu liikaa pääkalloista syntyviä äijiä. Enkä tiedä miten sen pässin voi tappaa!

Spiidi kondoom 11

Dragonsphere

Miten Sanwen linnasta pääsee ehjänä ulos? Mitä tavaroita täytyy olla mukana? Tarvitaanko kaikki kolme voimakiveä? Täytyykö muuttujien kylässä käydä ennen linnaan menoa? Miten pääsee kuninkaanlinnan salakäytävään?

Naispelaaja 18 v.

Kaikki kolme voimakiveä tarvitaan. Niiden avulla saadaan Sanwe tuho-

Eye of The Beholder 2

Boggit the Hairy Goblin, Pelit 6/94: Itsekään en löytänyt avainta sieltä, mutta sitä ei ole pakko löytääkään.

Vagabond

Lotus 3

Help me, Pelit 6/94: Bensaa saat käymällä tankkaamassa välillä.

Vagabond

Nethack 3.1

The G, Pelit 6/94: Wizard of Yendorin torniin pääset sisälle alemmalta luolastosta.

Vagabond

Keef the Thief

Amigisti, Pelit 6/94: Tapa sillan vartija lingolla.

Vagabond

Last Ninja 1

Viimeiselle Ninjalle, Pelit 6/94: Palatsiin pääset sisälle käyttämällä avainta avonaiseen oveen. Patsaan ohi pääset, kun menet aivan sen viereen ja kävelet varovasti eteenpäin, kunnes se heittää keihään. Jos toimit oikein, keihäs ei osu sinuun, vaan lentää ohi edestäsi. Käänny risteyksessä ylös ja kosketa huoneessa olevaa ruukkua, niin muutut vihreäksi. Näin pääset ohi alhaalla olevista portaista.

Ismo

Last Ninja 2

Miksi vain C64, Pelit 6/94: Sytytä pullo palamaan soihdulla, joka on krokotiilia edeltävässä ruudussa. Heitä krokotiilia pullolla, niin se palaa poroksi.

Ismo

Perihelion

Sinar the Magelle, Pelit 6/94: Muistithan imuroida tiedoston Permission Midlightin kaupungissa, lukitun oven takana olevalta Nettiasemalta? Watchtower Colonyn ensimmäisen huoneen ovi aukeaa, kun uploadaa kyseisen tiedoston huoneessa olevaan tietokonepäätteeseen.

Baron Infernal

Eye of the Beholder

Ville P., Pelit 6/94: Mainitsit seinät, joissa on kuvioita, eli tarkoitit varmaankin teleportteja. Jokaisesta teleportista puuttuu yksi kiviesine. Kosketa tyhjää kohtaa puuttuvalla esineellä (jos omistat sellaisen), niin teleportti toimii. Tasolta, jossa on Xorneja ja Mind Flayereitä, löytyy teleportti, josta puuttuu stone orb. Tällä teleportilla pääsee viimeiselle tasolle.

Baron Infernal

Pirates Gold

Timolle, Pelit 6/94: Jos ryöstöretket jäävät vähiin, alkaa miehistö tympääntyä ja lähteä pikkuhiljaa omille teilleen.

Baron Infernal

Ultima VII

Tiedoksi **Urpolle**, Orb of Moonsia käytettäessä nykyisellä sijainnillasi ei ole mitään merkitystä.

Belgarath

Dark Queen of Krynn

Pelit 6/94:Dark King pääsee Hawkbluffin luolastoista pois etsimällä ensin arkkitehdin, löytämällä Book of Amrocarin keittiöstä ja etsimällä arkkitehdin opastuksella toisen tien ulos luolastoista.

Belgarath

Makkolle, Pelit 5/94: Kirja löytyy keittiöstä, ei temppelistä. Tarkkaa sijaintia en muista, mutta kulje search-komennolla level 1:n läpi, niin kirja kyllä löytyy.

Drizzt Do'Urden

Winter Challange

Lentää Pitkälle, Pelit 6/94. Pitkien hyppyjen alastulossa oikea ajoitus on äärimmäisen tärkeää. Tuulen vastus minimoidaan pitämällä hypyn aikana oikeanlainen asento.

Belgarath

Quest for Glory 4

Awayteam, Pelit 6/94, saa Heart-rituaalin Katrinalta itseltään, kerättyään kaikki muut rituaalit.

Belgarath

Lisäys vastaukseen: Hatun saa saattamalla Nikolain ja hänen vaimonsa yhteen.

Marko

Dungeon Master

Slick, Pelit 5/94: Yhdeksännen tason "What is now under feet is soon over head" -kohdassa on paras loitsia kerralla 3–4 tulikilpeä (Ful Bro Neta) ja edetä rauhassa yksi laatta kerrallaan, parannellen välillä vammoja. E-lukkoon, (itse asiassa IR-riimu), sopii tasolta 7 kahden salaoven takaa (nuuski pitkien käytävien seinät tarkkaan!) löytyvä wingred key. Sen takana ei tosin ole mitään ihmeellistä, pääseepähän liikkumaan nopeasti tasojen 7 ja 14 välillä.

Ra-avaimet löytyvät tasoilta 3, 9



tuksi. Kylässä ei tarvitse käydä ennen linnaan menoa. Kuninkaanlinnan salakäytävään pääsee kaivon kautta. –ts

Mario is Missing

Tiedättekö, kuinka monta kaupunkia Marion täytyy pelastaa ja miksi?

Tietämätön

Gobliins 2

Aluksi kiitän Risto Jokista hänen antamistaan neuvoista. Sain napattua miesten pullon Finguksella ja seuraava ohje kuuluu: mene seuraavaksi Wizardin talon luo. Laita Fingus painamaan suihkulähdettä... ja tässä tuli stoppi. Fingus ei paina suihkulähdettä, vaan näyttää tyhjää pulloa. Ja toisaalta, kuinka Winkle voisi saada vettä pulloon, kun pullo on Finguksella? Olen yrittänyt laittaa Winklen painamaan nappia, mutta tämä taas on siihen liian tyhmä.

Jari Vauhkonen

Space Quest 4

Olen juuri siirtynyt aikakoneella ostoskeskuksesta Space Quest 1:een ja kaatanut Monochrome Brothersien moottoripyörät. Mitä sitten?

Hulluuden partaalla elävä

Ota tulitikut baarista ja varppaa aikakoneella takaisin Vohaulin aikaan. –Om

Cannon Fodder

En pääse mission 9:n viimeisestä osasta eteenpäin. Heti kun menen rannan lähelle, tykit ampuvat minut.

Tuntematon sotilas

Miten pääsen 19:nnen missionin läpi?

Avuttomat

Ultima 5

Missä sijaitsee Great Council? Miten sinne pääsee? Mitä sinne pääsyyn tarvitaan? Onko sinne salasanaa ja mikä? Miten saan Sandalwood boxin? Ja mikä se oikeastaa on ja mitä se sisältää?

Lord Organa

Alone in the Dark

Mistä löytyy "dance of death" -levy?

Nimetön

Kummitussikarihuoneesta vasemmalle on huone, josta pääsee alakertaan. Levy on pienellä pöydällä. –Om

Alone in the Dark 2

Mistä päin kellaria löytyy joulupukin asu?

Dead Eetwartti

Tapa kellarissa palloileva kalsarisankari ja tutki säkkiä. –Om

Mitä kranaatilla voi tehdä? Entä pyöreällä levyllä, joka löytyy biljardihuoneesta? Miten pelin palasen saa irti yläkerran vessan rikkinäisestä peilistä ja mitä sillä voi tehdä?

Zombie

Viritä kranaatti ja pudota se savupiipusta sisään. –Om

Leisuresuit Larry 1

Miten pääsee hotellissa olevan bontson ohi rappusia ylös?

Tietämätön

Anna drinkki vessassa roikkuvalle denalle, jolloin saat kaukosäätimen. Mene telkkarin eteen ja vaihtele kanavia kunnes ruutuun ilmestyy hehkeä makuuhuonekohtaus. Vartijan tuijottaessa näyteltyä toimintaa livahda portaita ylös. Muistathan suojata itsesi vesitiiviisti ennen julkisten palvelujen käyttöä. –Om

Leisuresuit Larry 3

Mistä löytää eroottisen patsaan?

Vade Laffer

Veistä se itse vekkulista puunpalasta. Teroita ensin veitsi kasinon rappuihin. –Om

Leisuresuit Larry 6

Miten saan Larrylle uimapuvun?

Hulluuden partaalla elävä

Bikinien alaosan saat tehtyä mintunmakuisesta hammaslangasta ja aurinkolasikotelosta. Hammaslankaa saat siivoojan kärrystä. –Om

Mistä löytyvät lamppu ja henkilökortti?

Olli

Lampun löydät hiekkarannalta ja henkilökortin saat aerobic-ohjaajan puskureista. –Om

EcoQuest 2

Mitä minun pitää tehdä, kun olen antanut jyvät linnuille ja miten talossa olevan kassakaapin saa auki?

Hermostunut

Homman ideana on päästää linnut lentoon, jolloin vartijasi lähtee näiden perään. Tunnussana on SLASHER takaperin (REHSALS) ja toinen



ja 12, master key on tasolla 12.

Rahoja ja jalokiviä ei kannata raahata mukana kuin yksi joka lajia pahan päivän varalle, paitsi kuparirahoja, joilla saa ostaa muutaman magic boxin yms. tason 11 lopussa. Jotkut kaulakorut nostavat hahmojen ominaisuuksia ja tasoja, pistä koru kaulaan ja katso silmää painamalla muutokset.

Basil

Laura Bow 2

Paperi lojuu Yvetten roskakorissa. Muista lukaista se valoa vasten. Rypäleitä oli kreivittären ja cobran kera Myclosin toimiston lattialla. Muistivihko on siellä missä tohtorin maalliset jäännöksetkin! Etkö kehdannut koetella muumion rintataskua?

Marko

Bureaucracy

Pelit 3/94: Popular Paranoian lukeminen auttaa kysymyksiin. Lomaketta et saa, mutta voit yrittää saada rahaa seuraavasti: Täytä withdrawal slip ja mene talletusluukulle. Ojenna sen lisäksi shekki, johon olet merkinnyt –75 taalaa. Näytä passia, täytä withdrawal, ojenna se ja näytä passia.

Marko

Privateer

Toni, Pelit 4/94: Kun ensimmäinen Retro-pari saapuu, tuhoa parista jälkimmäinen ensin. Voit esimerkiksi puskea niitä, sillä sinun aluksesi painaa muita enemmän, joten törmäys ei tuhoa sinua. Älä kuitenkaan jahtaa niitä liian kauas, sillä kolme vihulaista tulee lisää. Seuraavassa parvessa tuhoa kaksi jälkimmäistä mihin hintaan hyvänsä! Älä huolestu liikaa sinua seuraavasta Talonista. Voi käydä niin, että juuri kun olet saanut tuhottua kaikki, kauppa-aluskin räjähtää. Jatka silti matkaa Oxfordiin, niin yllätyt.

Marko

Prince of Persia

(Ainakin PC.) Nimimerkki **Eräs juntti**, Pelit 5/94, kirjoitti, että ei pääse kuilun yli takaisin. Mene niin lähelle reunaa kuin pääset ja hyppää yli nuolella oikealle ja ylöspäin tai Page Upilla. Kun prinssi hyppää, paina shift pohjaan ja pidä se painettuna, prinssi nappaa reunasti kiinni ja painamalla nuolta ylöspäin, prinssi kiipeää pois kuilusta. Helpointa on jos lopettaa pelin napeista ctrl ja Q ja kirjoittamalla Prince Megahit. Painamalla K ruudussa olevat viholliset kuolevat, shift + T antaa yhden energiapullon, shift + L siirtää seuraavaan tasoon, + antaa enemmän aikaa, shift + I kääntää ruudun ylösalaisin, ctrl + A palaa tason alkuun, shift + B taustat häviävät ja R herättää henkiin.

Matias Hakola

Ishar 2

VMK:lle, Pelit 5/94: Taikapata on Jon's Islandilla. Mene eteläisemmälle laiturille, laita fur coatit kaikille ja köydet jokaisen vyötäisille. Lähde sitten itään ja jonkin ajan kuluttua löydät taikapadan.

Jani Päivärinta

Another World

Sherlock Holmes, Pelit 5/94: Kun ovi aukeaa, painele oikealle ja mene hissillä alimpaan kerrokseen kamusi kanssa ja vielä yksi ruutu vasemmalle. Katkaise siellä sähköt, ja nouse yksi kerros ylöspäin. Talsi vasemmalle, kunnes saavut aukolle, jossa on hissi, ja mene alas. Sitten taas vasemmalle ja vaihteeksi hissillä ylös. Suojaa kaveriasi niin kauan, kunnes hän saa ilmanvaihtoluukun auki, jonne pomppaat.

Juha E. Nieminen

Jurassic Park

Apua **hermonsa kohta menettäneen pojan äidille**, Pelit 5/94: Isoja dinoja ei pidä tappaa, eikä puupölkyillä ole muuta tarkoitusta. Liikuteltavista kivistä sen sijaan pitää tehdä rappusia alaspäin, jotta pääsisi tarpeeksi alas hakemaan tytön.

Juha E. Nieminen

Ambermoon

Ambe-fanille, Pelit 5/94: Vastaus on cherry, eli kirsikka. Loput tornin kysymysten vastaukset ovat rainbow ja Riddlemasterin oma kysymys kotonaan: life.

Jani Päivärinta

Ultima 5

Pelit 6/94, **Heh:lle**: Laivassa on valmiina tykki. Paina F, niin voit ampua sillä. Shadowlordit saat tapettua hakemalla ensin kolme sirpaletta (Shardia) alamaailmasta, menemällä oikeaan linnaan ja heittämällä sirpaleen liekkiin, huudettuaan ensin Shadowlordin nimeä. Jaottelu on seuraavanlainen:

Shard of Cowardice (sirpale)
Nosfentor (nimi)

tunnuskoodi löytyy vetämällä taljaa hännästä. Torniin kiipeileminen kannattaa. –Om

Gabriel Knight

Olen juuttunut yhdeksännen päivän alkuun. En keksi mitä kivilaatoilla ja käärmeen näköisellä kepillä täytyy tehdä.

Ave Imperator moritusi te salutant

Kerää ensin kaikki kivilaatat ja laita ne suuruusjärjestykseen myötäpäivään. Kun kaikki laatat ovat paikoillaan tökkää kepillä yhden laatan reikään. Pakene zombieita ylöspäin ja kun tulet ruutuun, jonka katossa on iso pino liaaneita tee Tarzanit. –Om

Monkey Island 1

Olen juuttunut laivamatkalle kuvernööriä pelastamaan. Siis miten saa miehistön tottelemaan? Mitä tykillä pitää tehdä? Tarvitaanko kokin hytissä olevaa pataa mihinkään?

What can I do?

Padassa tehdään voodoo-sekoitus, jonka jälkeen kaikki vaipuvat uneen ja laiva löytää Monkey Islandille. Tykillä ammut itsesi saarelle. –nn

Laura Bow 2

Olen puhunut museon juhlissa kaikkien kanssa ja nyt porukka on hävinnyt päähallista. Missä ihmiset ovat ja missä ovat ovet, joiden takana voin salakuunnella keskusteluja?

Tripin ystävä

Kun kaikki museovieraat häipyvät, ala tutkia omatoimisesti museota. Komppaa jokainen huone läpi ja kuuntele kaikkien ovien takana. Kokeile vaikka avata sarkofageja muinaisen Egyptin osastolla... –Om

Police Quest 1

Miten Marien saa pois sellistä?

Pyydä häntä auttamaan Delrophia hotellin ongelman ratkaisussa. –Om

Mitä pitää tehdä prätkäjätkille kahvilan luona?

Vade Laffer

Pyydä poikia siirtämään moottoroidut putkikamelinsa rauhallisesti. Järkipuhe ei tehoa, joten vedä pitkätukkia kuonoon tonfalla. –Om

Mitä pitää tehdä, kun on pidättänyt murhaajan ja vienyt sen vankilaan?

Apua nopeasti!

Jos kirjasit konnan kunnolla sisään jatka partiointia. –Om

Police Quest 2

Juutuin motelliin. Minulla on kotietsintälupa ja taustatukea, mutta aina kun rikon oven minut ammutaan. Mikä vikana?

Väke -386

Mene aivan oven oikeaan alareunaan, vedä ase esille ja potkaise ovi sisään. Jos olit oikeassa kohdassa Sonny väistää itse oven viereen. –Om

Police Quest 3

Mitä pitää tehdä kun on löytänyt Steve Rocklinin auton ja Pat Morales on käräytetty huumeiden kääntämisestä?

Tunari

Sotke miesten vessa ja hälytä siivoojat paikalle. Juttele Moralesille ja tämän lähdettyä ampumaan tutki hänen lokerikkonsa. Kerro kolmenappulaiselle Moralesin pahoista tavoista ja käy ruumishuoneella tutkimassa Rockilin ruumista. Anna häneltä löytynyt kaulakoru Marielle sairaalassa. Lähde sitten ajelemaan ympäri kaupunkia ja kun radiosta kuuluu tietoja tulipalosta, mene paikalle. –Om

Police Quest 4

Mitä ensimmäisessä ruudussa pitää tehdä, jotta siitä pääsisi pois?

Kolme Kovaa

Ota autosi takakontista laukku apuvälineitä. Tutki ruumista, merkitse ääriviivat ja tupakantumppi liidulla. Tee muistiinpanoja ruumiinvammoista ja läheisellä seinällä komeilevasta graffitista. Kuulustele lisäksi kaikkia paikalla olevia ja tee muistiinpanoja heidän puheistaan. –Om

Quest for Glory 2

Miten ilmaelementaalin saa tuhottua? Miten selviää Azizan luona Erasmuksen tekemästä kokeesta? Entä kuinka puunaisen saa pelastettua? Mistä saa compassion-hedelmän, jota tarvitaan taianhajoitustaikajuomaan. Missä on Raseir ja miten sinne pääsee?

Ad Avis Jr.

Ilmaelementaalin saa tuhottua tunkemalla sen keskustaan pölyä (mud, dirt, kysy Keapon Laffinilta.) Ime elementaali lopuksi palkeisiin (saa sepältä joko vääntämällä kättä tai varastamalla yöllä.

Puisen naisen saa pelastettua juttelemalla kivoja, kertoilemalla sankariteoista, Shapeirista yms. Laita maaelementaali puun juurelle lannokkeekksi ja kastele se. Lopuksi vielä halaa puuta. Jos kaikki meni putkeen puu kasvattaa sinulle compassion-hedelmän. Raseiriin pääsee sitten kun kaikki tarpeellinen on tehty Shaperissa. –Om

Miten tulielementaali voitetaan?

Eke

Houkuttele tulielementaali kujaan Insencen avulla. Kun jauhe loppuu, laita pronssilamppu maahan ja ruiski elementaalia vedellä. Ennen kuin aloitat tulielementaalin tuhoamisen käväise autiomaassa ja tule etelästä aukiolle. Muuten peli bugittaa. –Om

Quest for Glory 4

Miten saan rehydration solutionin? Entä kuinka pääsen Baba Yagan mökkiin pensaan yli?

Onneton pelaaja

Puristettua vettä saa kaupungin tiedemieheltä vastaamalla oikein kopiosuojaukseen. Baba Yagan mökkiä vartioivan pensaan yli pääsee joko akrobatialla, trigger-loitsulla tai Leshy-pensaspellen kertomalla salasanalla. –Om

Mitä teen mustalla valelinnulla, aarteella ja kaulakorulla, jonka sain Nikolain arkusta? Miten pelastan Nikolain metsästä? Bugaako peli, kun domovoi ei ilmesty pelastamisen jälkeen? Milloin ja missä näkee Piotyrin haamun, jotta voi pelastaa Rusalkan? Pitääkö varkaiden pomolle antaa jotain, kun on saattanut tämän takaisin ihmiseksi?

Varas

Mustan linnun arvo on mittaamaton. Valitettavasti muovisella kopiolla ei ole mitään arvoa. Arvoesineitä ei näytä pystyvän myymään missään. Piotyrin haamun näkee Eranan sauvan luona öisin jos olet paladiini. –Om

Mitä pitää tehdä, kun olen rämpinyt läpi metsän, pelastanut mustalaissuuden vankilasta ja haudankaivajan kiven alta, vienyt Baballe piirakkaa ja kaikkea muuta. Olen käynyt myös linnassa, johon pääsin kryptan kautta hautuumaalta. Linnassa oli kiva pörröinen ötökkä, joka iski aina oven kiinni koska halusi itkeä.

Tharnaphorlarxwii

Pelasta Tanya seuraavaksi. Mene linnaan öiseen aikaan, samaan huoneeseen, jossa "pörröinen ötökkä" itkee. Jos ajoituksesi täsmää, näet pienen vampyyrilapsen. Hän on majatalon isännöitsijän kadonnut lapsi. Houkuttele hänet mukaasi nukella, joka löytyy majatalon kaapista. –Om

---

Courage (liekki)
Serpents Hold (linna)
Shard of Falsehood
Faulinei
Truth
Lycaeum
Shard of Hatred
Astaroth
Love
Empathy Abbey

Belgarath

Nimim. **Rale**, Pelit 6/94: Wizard Moden saa päälle kirjoittamalla (huomaa kirjain koot!): nethack -u wizard -D (Virallinen tieto Usenet-uutisryhmästä, rec.games,roguelike.nethack).

Nethack 3.1.3

KILPAILU KILPA

Haluatkos *Game Blasterin?*



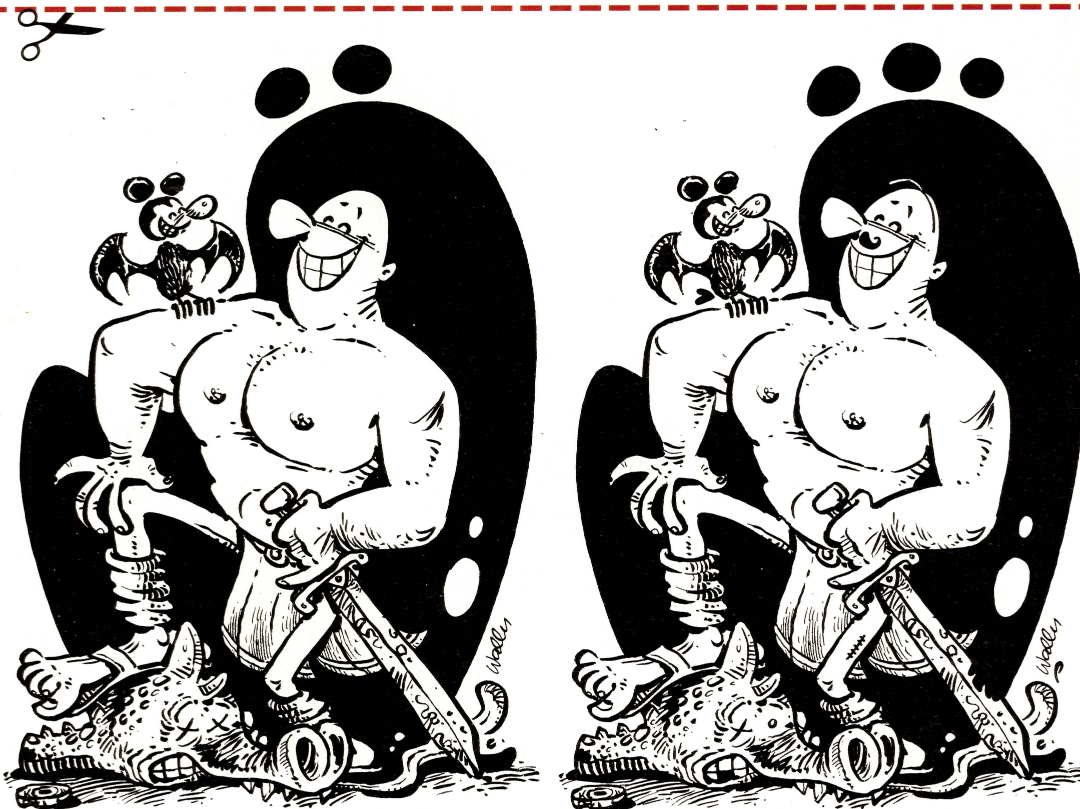
TT-Microtrading haluaa tulevan joulun kunniaksi antaa kilpailupalkintona Game Blaster CD 16 Multimedia Kitin.

Paketin arvo on noin 2 800 markkaa ja siellä on sisällä:

★ Sound Blaster 16 -stereoäänikortti, jossa on Creativen CD-ROM-liitäntä
★ tuplanopeuksinen CD-ROM-asema
★ kaiuttimet
★ joystick
★ ääniohjelmia, mm. Creative Ensemble, Talking Scheduler, Monologue for Windows, Quick CD ja Mixer
★ pelejä: Rebel Assault, SimCity 2000, Beneath a Steel Sky, Theme Park, Ultima 8, Syndicate plus, Strike Commander ja Wing Commander 2.
★ ja tietysti tarpeelliset kaapelit, driverit ja manuaalit.

Kilpailuun osallistut rengastamalla oheisen kahden kuvan eroavaisuudet oikeanpuolimmaiseen kuvaan. Liitä mukaan nimesi, osoitteesi ja puhelinnumerosi, leikkaa kuva irti tai kopioi se ja lähetä se osoitteeseen:
Pelit
Game Blaster
PL 64
00381 Helsinki.

Mutta nyt on kiire! Vastausten pitää olla perillä viimeistään **8.12.94.** Game Blaster **arvotaan** kaikkien määräpäivään mennessä tulleiden vastausten kesken **9. joulukuuta**, jolloin voittajalle ilmoitetaan henkilökohtaisesti. Voittaja saa Game Blasterin kotiinsa jo jouluksi, loput voivatkin sen sitten ruikuttaa joululahjaksi. Voittajan nimi julkaistaan Pelit-lehdessä 1/95.



Nimi

Osoite

Puhelin

Olen tilaaja ☐ Ostin irtonumeron ☐ Koneeni

Osoitetietoja voidaan käyttää Pelit-lehden suoramarkkinointiin, mistä voi kieltäytyä mainitsemalla asiasta vastauksessaan.

Mikä tämä on?



Oheisessa kuvassa olevasta laitteesta on ollut puhetta aikaisemmissa Pelit-lehdissä. Kyseessähän on siis erittäin hyvin toimintapeleihin käyvä kahden pelaajan joystick, joka sopii kaikkiin mahdollisiin koneisiin konsoleista Amigaan ja PC:hen. Laitetta tuo maahan tamperelainen Creative Trading, mutta **mikä on sen nimi?**

Oikein vastanneiden kesken arvomme tämän 995 markan arvoisen joystickin. Lähetä vastaus postikortilla **9.12.94** mennessä osoitteella
Pelit
Mikä tämä on
PL 64
00381 Helsinki.
Voittajan nimi julkaistaan Pelit 1/94:ssa.

Kuukauden Gremlin-kilpailu



Desert Striken PC-versio on arvosteltu toisaalla tässä lehdessä, mutta ollaanpa nyt luovia ja keksitään, mitä oheisessa Desert Striken luonnoskuvassa sanotaan. Sanojana voi olla helikopteri, sotilas tai vaikka joku näkymätön hahmo kuvan ulkopuolelta.

Parhaiden vitsien keksijöiden kesken jaamme viisi Desert Strike -pakettia peleineen, julisteineen ja muine kääsineen.

Pane sanottavasi postikortille ja lähetä se **9.12.94** mennessä osoitteella

Pelit
Desert Strike
PL 64
00381 Helsinki.

Huomaa, että jaossa on tällä kertaa vain PC:n Desert Strike!

Kryptoon huikeasti vastaajia

Punaniska on aivan liian tuttu hahmo lukijoillemme. Kryptoon tuli niin huikea määrä vastauksia, että sen oli pakko olla naurettavan helppo.

Miltei tuhannen vastaajan joukosta onnetar arpoi pelit seuraaville:
Marko Tammenkoski, Nousiainen
Jari Vuorinen, Tampere
Sami Salo, Vihti

Oikea rivi on seuraava:
1 g, 2 ä, 3 z, 4 r, 5 m, 6 j, 7 s, 8 n, 9 y, 10 e, 11 w, 12 t, 13 v, 14 d, 15 h, 16 p, 17 i, 18 u, 19 c, 20 b, 21 a, 22 l, 23 f, 24 x, 25 o, 26 k, 27 ö.

Kissat tunnettiin

Hunt Emersonin sarjakuva-albumit olivat palkintoina kissojen tunnistamiskisassa. Kissat tunnettiin hyvin: vastauksia tuli miltei 150 kpl. Oikea rivi on 1b, 2g, 3e, 4a, 5f, 6d, 7h, 8c.

Seuraavat seitsemän saavat kukin Hunt Emersonin albumin nimmarilla varustettuna:
Martti Karonen, Tampere
Janne Heino, Ylöjärvi
Tytti Paananen, Turku
Jaakko Havola, Kuopio
Tommi Järvensivu, Pori
Eveliina Pukero, Valkeala
Ville Itkonen, Kouvola

K240 oli vaikea

Tarkoituksellisesti vaikea K240 oli todella vaikea: vastauksia tuli vain muutama kymmenen. Todellisia K240-tietäjiä olivat seuraavat oikein vastanneiden kesken arvotut:
Ville Syrjälä, Pekola
Petri Piiroinen, Värtsilä
Jani Päivärinta, Virrat
Timo Kilpiö, Jyväskylä
Jussi Syrjälä, Pekola

Jokainen voittaja saa K240-pelin, posterin ja muuta roinaa.

Oikeat vastaukset ovat:
1. Dragoniumia tarvitsee useamman kuin yhden laitteen rakentamiseen.
2. Pelaajalla voi olla laivueita korkeintaan 8.
3. Terran Imperiumin hallitsija vuonna 2308 on Lynn Slaria.
4. Vortex-pommin sähköpyörteen jakautumisaika on mitä sattuu.
5. Fuusiovoimalan rakentamisaika on 40 päivää.
6. Tylaran-rodun ulkomuoto muistuttaa lohikäärmettä.

Onnea kaikille voittajille!

KYJÄ PELIT

HERRAT SANKARIT, SAISIKO PIIRTÄJÄ HIEMAN HÄIRITÄ...
ASTUKAAHAN RUUTUUN, SARJA JATKUU!
JA MEHÄN TULLA EI, VIIME JAKSO INNON VEI! EI MEILLE UROTEKOJA SUO PIIRTÄJÄ KELVOTON TUO...
PELKKÄÄ PILKKAA, IVAA SILKKAA ON SARJA TÄÄ, SE KISMITTÄÄ.
ETTÄ MITÄ?!
LISÄÄ LIKSAA SEKÄ ARVOSTUSTA! NIITÄ VAATII MIELI MUSTA. NE KUN SAAMME, TAAS JATKUU SARJA, USKO POIS, NÄIN ON MARJA!!!
KAPINAA JA KORPILAKKOJA!!! SARJA JATKUU ILMAN TEITÄKIN!
MINÄ NÄYTÄN TEILLE!
NARSKIS!

Walles

Seuraavalle aukeamalle...

MARRASKUUN TARJOUKSET!!!

Pianonsoiton harjoittelu on nyt helppoa, hauskaa ja EDULLISTA

MIRACLE PC:lle vain

1895,-

KIINTOLEVYT taas edullisemmin kuin ennen:
Seagate 428 Mt **1550,-** 545 Mt **2050,-**
2.5" kiintolevyt - sopivat myös Amiga 1200:aan
210 Mt **2100,-** • 340 Mt **3100,-** • 455 Mt **4000,-**

ÄÄNIKORTIT

Sound Blaster 2.0	440,-
Sound Blaster 16 Value	850,-
Gravis Ultrasound Max	1400,-
SoundMan Wave	1750,-

AMIGALLE

Eklipse-hiiri	179,-
Lisälevyasema	525,-
TV-modulaattori	395,-
Virtalähde	495,-

PC:lle

1st Mouse-hiiri	129,-
Logitech Pilot-hiiri	220,-
Gravis Midi-adapteri	280,-
Hi-Tex kaiuttimet	195,-
Labtec CS-800 kaiuttimet	350,-

MODEEMIT

Nyt linjoille edullisemmin kuin ennen:
Best 14.400 bps faxmodeemit

sisäinen **1250,-**

ulkoinen **1495,-**

Modeemin ostajalle Pilot-hiiri kaupan päälle.

PELIOHJAIMET

PC	
Gravis Analog	265,-
Gravis Pro	315,-
Gamestar	329,-
Phantom 2 (pad)	169,-
Flightstick	345,-
AMIGA	
Tac-2	100,-
Pro 5000	149,-
The Bug	149,-
Superboard	50,-
Characteri Stick	80,-

VAUHDILLA MULTIMEDIAAN:

Tuplanopeus CDROM +
10 CDROM-levyn pakkaus **1150,-**
... lisäksi kaikki muutkin CDROM-laitepaketit
TARJOUSHINTAAN

Microsoft Multimedia Office Pack CD-tuplanopeusasema, 16-bittinen Sound Blaster, Microsoft Office, Encarta '94, kaiuttimet, mikrofoni **4850,-**

KONEET HUOLTOON:

Vantaan toimipisteemme huoltaa ja korjaa PC:t ja Amigat ammattitaidolla.
PALVELEVA PUHELIN 0700-94646
(2.85/min + ppm) neuvoo ja opastaa
ARKISIN KLO 12–18.
Ei nauhoite! Kysy kiperätkin laiteongelmat.

AMIGA

Arcade Pool	95,-
Battletoads	195,-
Beneath a Steel Sky	250,-
Benefactor	240,-
Cannon Fodder	240,-
Champion Manager Italia	220,-
Championship Manager End of Season '94	129,-
Civilization	280,-
Crash Dummies	195,-
Dawn Patrol	250,-
Detroit	240,-
Dreamweb	250,-
Elfmania	195,-
Eye of the Beholder	145,-
Eye of the Beholder II	145,-
F-117A Nighthawk	250,-
Formula Grand Prix	179,-
Global Domination	180,-
Goal	129,-
Hellfire	225,-
Hired Guns	249,-
International Sensible Soccer	195,-
Ishar 3	280,-
K240	225,-
Kick Off 3	225,-
King's Quest VI	265,-
Larry I	145,-
Larry II	145,-
Mortal Kombat	220,-
Mr Nutz	195,-
Nick Faldo Golf	179,-
On the Ball	240,-
Police Quest	145,-
Police Quest II	145,-
Quest for Glory	145,-
Rules of Engagement II	195,-
Secret of the Monkey Island	145,-
Settlers	260,-
Sierra Soccer	195,-
Simon the Sorcerer	250,-
Skidmarks	195,-
Street Fighter II	145,-
Syndicate	250,-
Tactical Manager	225,-
Universe	265,-

Amiga 1200:lle

Banshee	240,-
Banshee/CD32	240,-
Chaos Engine	240,-
Chaos Engine/CD32	240,-
Chuck Rock/CD32	99,-
Civilization	300,-
Disposable Hero/CD32	99,-
Fireforce/CD32	99,-
Fire & Ice/CD32	220,-
Gunship 2000	280,-
Liberation	250,-
Liberation/CD32	250,-
On the Ball	265,-
Out to Lunch	195,-
Pinball Fantasies	260,-
Pirates Gold/CD32	240,-
Second Samurai	240,-
Seek & Destroy	149,-
Star Trek 25th Anniversary	280,-
Trolls/CD32	240,-
UFO	280,-
Zool/CD32	99,-
Zool 2/CD32	240,-

Saatavana myös paljon muita A1200- ja CD32-pelejä.

PC - Pelit 3.5"

1942 Pacific Air War	320,-
Al-Quadim	295,-
Battle Isle II	319,-
Cannon Fodder	260,-
Championship Manager Italia	260,-
Chaos Engine	260,-
Colonization	319,-
Dark Legion	280,-
Dawn Patrol	300,-
Delta V	330,-
Desert Strike	250,-
Detroit	280,-
Doofus	250,-
Doom II	380,-
Dreamweb	290,-
Eye of the Beholder III	145,-
F-14 Fleet Defender	330,-
FIFA Soccer	330,-
Formula Grand Prix	179,-
Gabriel Knight	319,-
Global Domination	195,-
Grandest Fleet	319,-
Great Naval Battles II	300,-
Harpoon II	320,-
Horde	149,-
Indy Car Racing	240,-
International Sensible Soccer	195,-
Kick Off 3	250,-
Links 386 Pro	295,-
Master of Orion	330,-
Microsoft Space Simulator	350,-
Mortal Kombat	249,-
On the Ball	265,-
Pinball Dreams 2 (lisäosa 1:een)	195,-
Police Quest IV	319,-
Quest for Glory IV	329,-
Reunion	250,-
Robinson's Requiem	330,-
Rules of Engagement II	195,-
Sam & Max Hit the Road	280,-
Settlers	295,-
Sim City 2000	300,-
Sim City 2000 Scenario Disk	150,-
Star Crusader	280,-
Superhero League of Hoboken	295,-
System Shock	320,-
Tactical Manager	265,-
Theme Park	320,-
Tie Fighter	320,-
UFO	330,-
Ultima VII	179,-
Ultima VIII	330,-
Wargame Construction Kit 2	319,-
Wing Commander Armada	300,-
Wings of Glory	330,-
World Cup Year '94	265,-

SHAREWAREN PARHAIMMISTOA PC:LLE!
Saatavana mm.
Acid Warp, Armies of Steel, Billy the Kid, Blake Stone, Capture the Flag, Civil War Strategy, DMorf, Easy-Arj, EDOS, Floarris, God of Thunder, Guitar, Hugo III, Ken's Labyrinth, Laser Light, NCC-1701, Powercalc, Quote-Tris, Redhook, Rockford, Skyglobe, Stellar Empires, Think 3D, Voice Blaster Jr, Winrisk, Wintrek, Zone 66 ...ja vaikka kuinka paljon muita!
KAIKKI VAIN 10,-/kpl
Listan muista saat ilmaiseksi vaikka tilauksesi mukana ja erikseenkin.

CD-ROM parhaimmistoa:

Adult Sampler	89,-
Advanced Doom Utilities	129,-
Al-Quadim	300,-
Battle Isle II	350,-
Bloodnet	325,-
Central Intelligence	319,-
Civilization / Railroad Tycoon Deluxe	280,-
Dawn Patrol	300,-
Desert Strike	250,-
Dominator	98,-
Dominator II	129,-
Doom II	395,-
Dreamweb	290,-
Empire Deluxe	330,-
FIFA Soccer	360,-
Formula Grand Prix / Golf	280,-
Gabriel Knight	330,-
Grandest Fleet	319,-
Great Naval Battles II	360,-
Indiana Jones Fate of Atlantis	330,-
Inherit the Earth	350,-
NHL '95	350,-
Journeyman Project	250,-
Larry VI	330,-
Links	145,-
Maniac Sports	380,-
Myst	440,-
Night Owl 13	240,-
Pinball Dreams Deluxe	330,-
Police Quest	145,-
Police Quest IV	330,-
Rebel Assault	330,-
Return to Ringworld	350,-
Reunion	329,-
Sam & Max	300,-
Shareware Studio V	200,-
Simon the Sorcerer	420,-
So Much Shareware IV	150,-
Space Quest I–V	320,-
Star Crusader	280,-
Syndicate Plus	440,-
Tactical Manager	280,-
Theme Park	380,-
UFO	360,-
Ultima VII Pack	440,-
Ultima VIII + Speech	480,-
Ultimate Domain	300,-
Warplanes	450,-
Wild Blue Yonder	350,-
Woodstock 25th Anniversary	250,-
Zeppelin	360,-
Zool 2	240,-

CD-listamme on taas päivitetty uusiksi, mukana on paljon uutuuksia KAIKEN-IKÄISILLE.
KYSY LISÄÄ: Pelejä on paljon enemmänkin ja voit myös kysyä tarkempia tietoja.
Nämä hinnat ovat POSTIMYYNTIHINTOJA.

TRIOSOFT

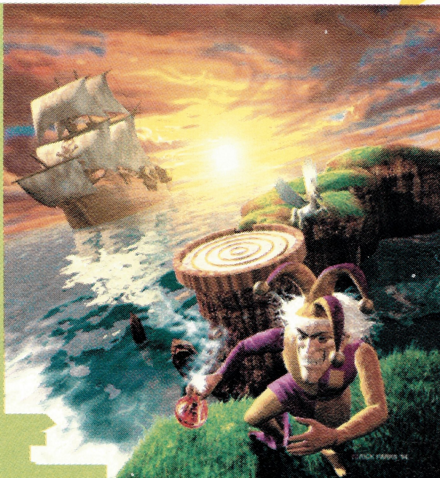
931-213 0292
(normaalin puhelun hinnalla)
fax 931-213 0538

Postimyynti ark. 9–20, la 9–15
Postiosoite: PL 78, 33211 Tampere
Liikkeet: • Puutarhakatu 12, 33210 Tampere
• Kultarikontie 1, 01300 Vantaa
puh. 90-835 566, fax 90-835 840

Tulossa

English Summary

Armour Geddon II: Codename Hellfire (Psygnosis) offers too little compared to the first one, but as a fan I must say I like it.
Central Intelligence (Ocean) is bad, confusing, bad and confusing.
Colonization (MicroProse). It's amazing how fascinating American history can be, when Sid Meier is handling it.
Delta-V (Bethesda/U.S. Gold). Flying a ditch in a brick is not exactly an uplifting experience.
Doom II: Hell on Earth (Id Software/Virgin). It's only Doom. But it's DOOM!
Entombed (Impulse, shareware) is a puzzle game with illogical and stupid problems.
Indycar Paint Kit (Virgin) is a not-so-necessary addition.
Jazz Jackrabbit (Epic Megagames). The best PC platformer so far.
Kid Chaos (Ocean) The programming is awesome, but the game a bit of a letdown.
Lode Runner (Sierra). This good old game is still great. Ah, the nostalgia!
Mystic Towers (Apogee Software/Animation FX). Too short and boring.
NHL Hockey '95 (EA). The masterpiece of hockey games has become even better.
One Must Fall 2097 (Diverse Entertainment/Epic Megagames). Looks good, the sounds are good and the playability is good. Worth waiting for.
Operation Crusader (Atomic Games/Avalon Hill). One of the best war games.
Star Crusader (Take 2/Gametek) is a Wing Commander clone, and an excellent one.
System Shock (Origin/EA). Takes you where no player has gone before.
Universe (Core Design) is beautiful and technically great. The user interface, however, is not so impressive.
Warlords II: Scenario Builder (SSG/EA). One of our favourite games offers more to play!
VGA Planets (Tim Wisseman/Free- & shareware). One of the top space games.
Wing Commander Armada (Origin/EA). At least it has a new engine and modem play, but a dead horse is still a dead horse, however much it is flogged.



Pelirysäys

Kuten arvata saattoi, alkusyksyn hiljaisuus pelirintamalla loppuu kuin seinään, kun marraskuu koittaa. Pelejä on ilmestymässä valtavia määriä: yksistään Virginiltä jo kymmenkunta + eri versiot päälle.

Tulossa ovat muun muassa Lion King, Aladdin, KA-50 Hokum, Creature Shock, Nascar, Cannon Fodder 2, Dragon Lore, Zeppelin, Wild Blue Yonder, Top Gear 2, Jungle Strike, Retribution, Virtuoso jne. jne.

Varmoina tapauksina uskallamme luvata ainakin Aces of the Deepin, Master of Magicin, Dreamwebin ja Kyrandia 3: Malcolm's Revengen.

Ratkaisuja

Kakkososana jatkuu Gabriel Knight, jonotuksessa ovat Heimdall 2 ja Quest for Glory IV.

Muistathan, että Pelit ilmestyy nyt joka kuukausi, touko- ja heinäkuuta lukuunottamatta. Joulukuun Pelit ilmestyy 7. joulukuuta. Maltahan siihen asti!



Parhaat pelit saat meiltä









Nintendo

SUPER NINTENDO -KESKUSYKSIKKÖ

Markkinoiden täydellisin pelikone, jossa nyt uudenlainen turbomuotoilu, 16-bittinen prosessori, yli 32 000 värin paletti ja hifi-luokan äänentoisto. Pakettiin sisältyy myös kaikkien aikojen Mario-peli Super Mario All Stars: samassa kasetissa neljä peliä, Super Mario Bros. 1, Super Mario 2, Super Mario 3 ja vain Japanissa ilmestynyt The Lost Levels. Pelien taustat ja äänet täysin uusia.

1495,-



SNES STUNT RACE FX

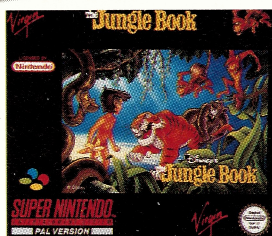
Vuoden odotetuin peli Nintendolta. Pelissä neljä eri autoa, joilla jokaisella omat ominaisuutensa. Kisaile sarjakuvamaisilla autoilla meressä, vuoristossa, kaupungissa ja maaseudulla. Ratojen määrä ja monipuolisuus takaavat pelin pitkäikäisyyden. Parannettu Super FX -piiri tuo lisäpotkua pelin grafiikkaan joka on täynnä hauskoja yksityiskohtia: eläimiä, kylttejä ja kivenlohkareita.

550,-

SNES NHL HOCKEY '95

NHL-sarjan tämän kauden painos on ilmestynyt. Pelaajien toiveita on kuunneltu, mukana mahdollisuus pelata suosikkijoukkueellasi koko kausi. Voit myös ostaa pelaajia ja parantaa joukkueesi iskukykyä. Voit halutessasi luoda aivan uuden pelaajan, tulevan maalikuninkaan, tämäkin on nyt mahdollista! Mukana kaikki jääkiekon erikoiskikat: kiekon jättö, valelaukaus, laukauksen estäminen, lämäri suoraan syötöstä...

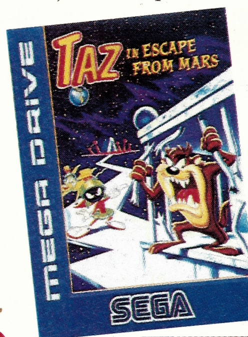
550,-



SNES JUNGLE BOOK

Suuri viidakkoseikkailu nyt myös suoraan Superille! Ensiesiintymisensä elokuussa NES:illä ja GB:llä saanutta peliä on parannettu grafiikaltaan ja ääniltään. Peli on kuin suoraan piirretystä: käärmeet näyttävät entistäkin elävämmiltä, leijonat karjuvat kovempaa. Disney-hitti!

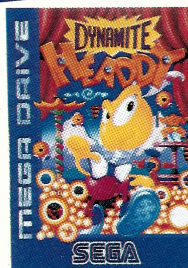
650,-



MD TAZ IN ESCAPE FROM MARS

Tazmanialle on käynyt hullusti, hänet on vangittu marsilaiseen eläintarhaan. Siihen hän ei alistu. Pakomatka alkaa!

450,-



MD DYNAMITE HEADDY

Peli on täynnä mitä hauskimpia tapoja päihittää viholliset omalla päänupilla. Pää voi olla kuin vasara, nenästä suihkuaa tähtiä tai pää imaisee viholliset kuin pölynimuri! Pelatessa et voi olla nauramatta hauskuuksille, joita on yllinkyllin jokaisella tasolla. Peli on todella laaja, eivätkä kaikki salaisuudet aukene ensi pelaamisella.

450,-

SEGA

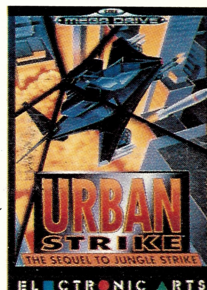
SEGA MD 2 -KESKI

Maailman suosituimman 1 uusin malli. Pakettiin sisältyy kaksi the Hedgehog 2 -peli.

PE07 J9501 /00



1295,-



MD URBAN STRIKE

Jatkoa suosittuun Strike-sarjaan. Eletään vuotta 2006, mediamoguli John Smythe yrittää vallata USA:n. Käytä aivojasi, laajaa asearsenaalia ja tällä kertaa myös omia jalkojasi urbaanilla taistelukentällä. 50% laajempi kuin Jungle Strike.

475,-



SNES JA MD LEMMINGS 2

498,-



TDK-disketit 3,5" / 10 kpl

HD **89,-** DD **69,-**

Sinun CITYSOKOS

MEILTÄ SAAT BONUSTA

• HAMINA • HELSINKI • HÄMEENLINNA • ITÄKESKUS • JOENSUU • JYVÄSKYLÄ • KAJAANI • KOTKA • KOUVOLA • KUOPIO • LAHTI •
• LAPPEENRANTA • LOHJA • OULU • PORI • PORVOO • SAVONLINNA • TAMPERE • TAPIOLA • VAASA • TAVARATALO WIKLUND TURKU •

Mukana Air Warrior peli

Mukana TeleSampo liittymä

Mukana Close-Up Demo

Dynal

1428

Dynalink 1428 -sarja on supernopea ratkaisu raskaaseen tiedonsiirtoon sekä muihin vaativiin tietoliikennetarpeisiin, kuten etäkäyttö, multimedia, BBS-järjestelmät, yms.

Suurin linjanopeus on peräti 28800 bps ja virheenkorjaus sekä tiedonpakkaus nostavat päätelaitenopeuden jopa 115200 bps:ään. 1428-sarja on ITU-T (ent. CCITT) V.34*, V.32bis, V.32, V.22bis -yhteensopiva.

Lisäksi nopea ja monipuolinen faksitoiminto (14400 bps) tekee 1428-sarjasta markkinoiden parhaan vaihtoehdon!

1414

Dynalink 1414 -sarja on nopea ja edullinen ratkaisu moniin tietoliikennetarpeisiin. Suurin linjanopeus on 14400 bps sekä modeemi- että faksitilassa. Virheenkorjaus ja tiedonpakkaus mahdollistavat 57600 bps:n päätelaitenopeuden.

9624

Dynalink 9624 -sarja on todellinen joka käyttäjän työkalu. Siinä on 2400 bps modeemi ja 9600 bps lähettävä sekä vastaanottava telefaksi (Ryhmä 3). Mallista riippuen mukana on myös virheenkorjaus- ja tiedonpakkaustoiminnot.

Tietokonefaxilla voit tehdä kaiken minkä pöytäfaksillakin mutta huomattavasti nopeammin, helpommin ja edullisemmin. Riippumatta tietokoneesi käyttöympäristöstä (DOS, Windows, OS/2, MAC...) voit lähettää ja vastaanottaa tekstejä, kuvia tai mitä tahansa – koska tahansa.

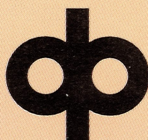
*1428-sarja tulee olemaan V.34 standardin mukainen välittömästi standardin virallistamisen jälkeen. Siihen asti modeemi on V.Fast Class -yhteensopiva ja voidaan myöhemmin päivittää viralliseen standardiin.

ÄÄNI

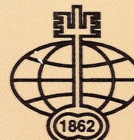
	2400H	9624H	9624VQH	1414VQH	1414V
Mallit	Lyhyt kortti				
ITU-T V.34/V.FC (28.800 bps)					
ITU-T V.32bis (14.400 bps)				👍	👍
ITU-T V.32 (9.600 bps)				👍	👍
ITU-T V.22bis (2.400 bps)	👍	👍	👍	👍	👍
ITU-T V.22 (1.200 bps)	👍	👍	👍	👍	👍
Virheenkorjaus V.42, MNP 2-4			👍	👍	👍
Tiedonpakkaus V.42bis, MNP 5			👍	👍	👍
Päätelaitenopeus (bps)	2.400	2.400	9.600	57.600	57.60
Hayes-yhteensopiva	👍	👍	👍	👍	👍
Ryhmä 3 telefax	👍	👍	👍	👍	👍
Lähettävä telefax (bps)	9.600	9.600	9.600	14.400	14.40
Vastaanottava telefax (bps)		9.600	9.600	14.400	14.40
Telefax-komentotulkkiluokka	SendFax	1	1 & 2	1 & 2	1 & 2
Äänitoiminnot ja linjatunnistin					👍
16550AFN UART-piiri				👍	👍
Muutettavat keskeytykset (IRQ)				👍	👍
Virransäästöpiiri					
RS-kaapeli *					
Toimii ulkoisella virtalähteellä					
Toimii 9V-paristolla					
Mukana oleva tietoliikenneohjelma**	Bitcom DOS	Bitcom WIN	Bitfax PRO	Bitfax PRO	Bitfax PRO
Mukana oleva faksiohjelma**	Bitfax DOS	Bitfax WIN	Bitfax PRO	Bitfax PRO	Bitfax PRO
Suomenkielinen ohjekirja	👍	👍	👍	👍	👍

* Mukana 9/25-kaapeli. MAC

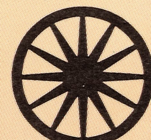
** MAC-versioiden mukana toimitetaan Quicklink II Fax -ohjelmisto. Kaikki ulko


KULTALINKKI yhteensopiva


OMApankki yhteensopiva



SYP SOLO yhteensopiva


YRITYSLINKKI yhteensopiva

ink

DATA

FAX

ÄÄNI

ÄÄNI

H	1428VQH	9624VQM	1414VQM	9624VQE	1414VE	1428VQE	1414VQC
		Tasku		Pöytä			PCMCIA
	👍					👍	
	👍		👍		👍	👍	👍
	👍		👍		👍	👍	👍
	👍	👍	👍	👍	👍	👍	👍
	👍	👍	👍	👍	👍	👍	👍
	👍	👍	👍	👍	👍	👍	👍
	👍	👍	👍	👍	👍	👍	👍
0	115.200	9.600	57.600	9.600	57.600	115.200	57.600
	👍	👍	👍	👍	👍	👍	👍
	👍	👍	👍	👍	👍	👍	👍
0	14.400	9.600	14.400	9.600	14.400	14.400	14.400
0	14.400	9.600	14.400	9.600	14.400	14.400	14.400
	1 & 2	1 & 2	1 & 2	1 & 2	1 & 2	1 & 2	1 & 2
				👍			
	👍						👍
	👍						👍
		👍	👍				
		9/25/MAC		9/25/MAC			
		👍	👍	👍	👍	👍	
		👍	👍				
	Bitfax PRO	Bitfax PRO	Bitfax PRO	Bitfax PRO	Bitfax PRO	Bitfax PRO	Bitfax PRO
	Bitfax PRO	Bitfax PRO	Bitfax PRO	Bitfax PRO	Bitfax PRO	Bitfax PRO	Bitfax PRO
	👍	👍	👍	👍	👍	👍	👍

kaapeli hankittava erikseen.
set modeemit toimivat myös Apple Macintosheissa ja Commodore Amigassa.

2400

Dynalink 2400H on pankkikäyttäjän modeemi, jolla voi myös tarvittaessa lähettää fakseja. Modeemilla voit hoitaa kaikki päivittäiset rutiinit, mm. pankkiyhteydet, tarkistaa pörssikurssit, tehdä ostoksia, selata tietopankkeja tai vaikkapa tehdä tietokonetreffit!

ÄÄNI

Dynalink VOICE -äänimodeemit toimivat myös erittäin monipuolisina puhelinvastaajina ja linjatunnistimina. Malleja on kaksi: peruskäyttäjän ulkoinen modeemi sekä nopea korttimodeemi.

Modeemien mukana tulevalla ohjelmalla voidaan vastata tulevaan puheluun, ottaa vastaan ja toistaa ääniviestejä, ohjata ja muokata 'äänivalikoita' sekä yhdistää nämä toiminnot sulavasti faksitoimintoihin. Se tukee myös Windows- yhteensopivia äänikortteja sekä .WAV-äänitiedostoja.

Normaalien faksitoimintojen lisäksi ohjelmisto osaa myös:

★ Faksin lähetyksen tilaajalle (fax-on-demand)
★ Faksin jatkolähetyksen (fax forwarding)
★ Faksin/tavallisen puhelun tunnistuksen

Dynalink-modeemeja myydään kaikissa hyvin varustetuissa tietokoneliikkeissä. Pyydä tarjousta lähimmältä jälleenmyyjältäsi.









Virallinen maahantuoja:

Toptronics

Nuppulantie 35, 20320 Turku
Puh: (921) 254 6666
Fax: (921) 254 6777
BBS: (921) 254 6667

Dynalink-faxmodeemit ovat saatavana ISA-väyläisinä kortteina, ulkoisina tasku- ja pöytämodeemeina sekä PCMCIA-luottokorttimalleina.

ISA-väyläiset korttimallit soveltuvat kaikkiin PC-yhteensopiviin, joissa on vapaa korttipaikka. Korttimallit eivät vie pöytätilaa eikä turhia kaapeleita ole tietokoneen ulkopuolella.

Ulkoiset tasku- ja pöytämallit soveltuvat liikkuvalle käyttäjälle. Ulkoiset mallit soveltuvat erinomaisesti PC-yhteensopiviin, Apple Macintoshiin, Amigaan ja moniin muihin tietokoneisiin.

PCMCIA-luottokorttimodeemi on tarkoitettu kytkettäväksi kannettaviin tietokoneisiin, joissa on valmiiksi PCMCIA tyyppi II tai III -korttipaikka.





HighSpeed I/O on monipuolinen liitäntäkortti, jossa on kaksi nopeaa (16550AFN) sarjaliitäntää ja yksi kaksisuuntainen (bi-directional) rinnakkaisliitäntä.

Close-Up on markkinoiden nopein ja monipuolisin etäkäyttöohjelmisto DOS- ja Windows-ympäristöön. **Network Superfax for Windows** on edullinen verkkofaksiohjelmisto Windows-ympäristöön. Kysy erillisiä esitteitä näistä ja muista tietoliikenneohjelmistamme.

Kysy! myös muita tietoliikennetarvikkeita, kuten 16550AFN UART-piirit ja lisäkaapelit.

Dynalink-modeemien mukana saat monipuolisen ohjelmiston ja suomalaisen puhelinjohdon. Mukana on myös suomenkielinen ohjekirja, jossa käydään läpi modeemin asennukseen, yleisiin asetuksiin, faksitoimintoon ja AT-komentoihin liittyviä asioita.

Takuu- ja tukipalvelut ovat ilmaisia kaikille Dynalink-modeemien hankkijoille. Dynalink-modeemien takuuaika on peräti 3 vuotta! Lisäksi uudet ajuri- ja muut korjaukset ovat saatavissa suoraan Toptronics Oy:n tukiBBS-järjestelmästä 24 tuntia vuorokaudessa. TukiBBS-numero on (921) 254 6667.





Kyllä, haluan lisätietoja Toptronics Oy:n tuotteista!

Nimi: ______________________

Yritys: ______________________

Katuosoite: ______________________

Postiosoite: ______________________

Puh./Fax: ______________________

Lähin jälleenmyyjäni: ______________________

Olen kiinnostunut: ______________________

Lähetä tämä kuponki kirjekuoressa viereiseen osoitteeseen tai soita!

Jälleenmyyjä:

Virallinen maahantuoja:

Toptronics

Nuppulantie 35, 20320 Turku
Puh: (921) 254 6666, Fax: (921) 254 6777
BBS: (921) 254 6667

EP-PAINO OY/Turku